PS · PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VII. ÉVFOLYAM 9. SZÁM
2003 SZEPTEMBER

728,- FT

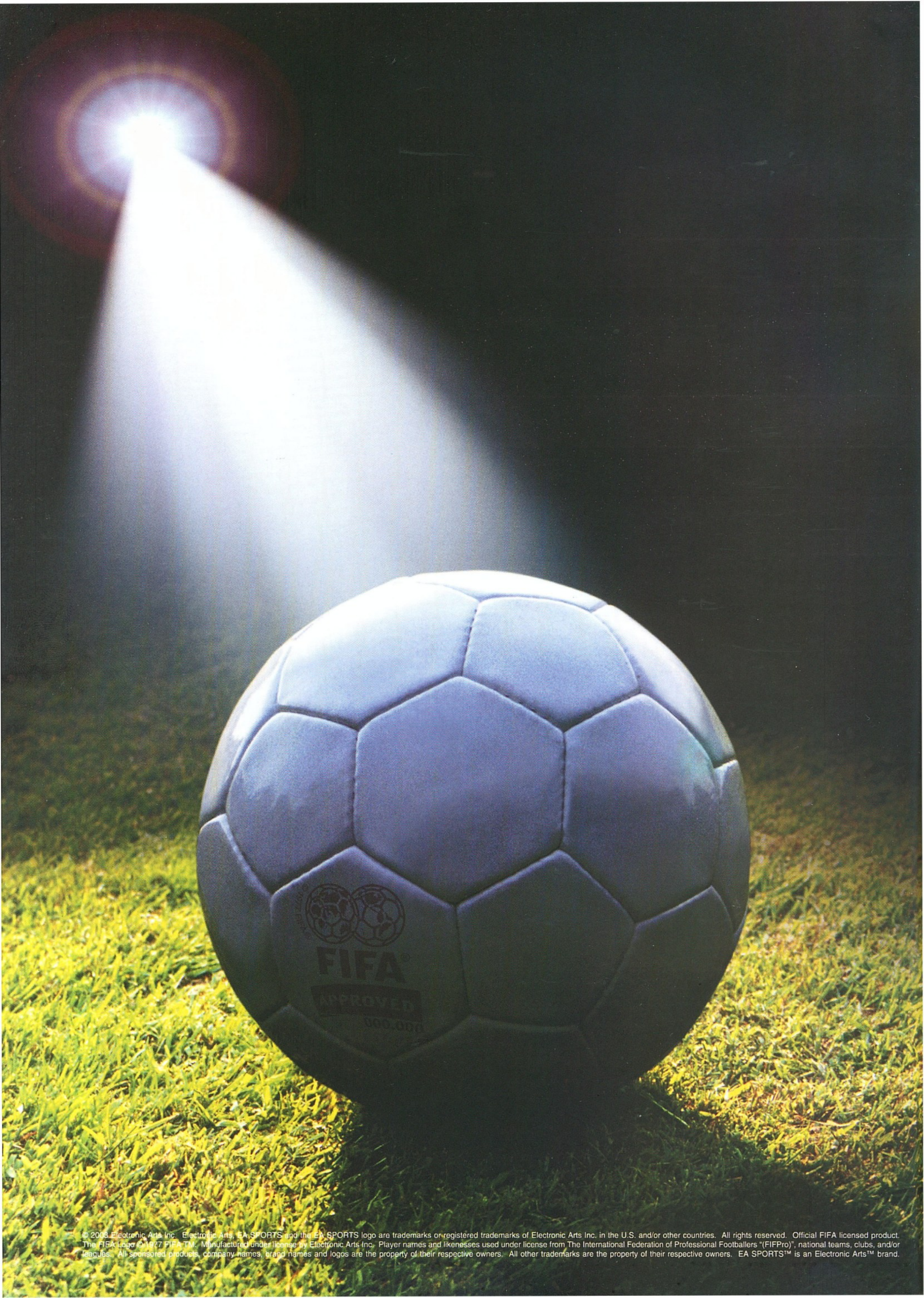
576 KONZOL

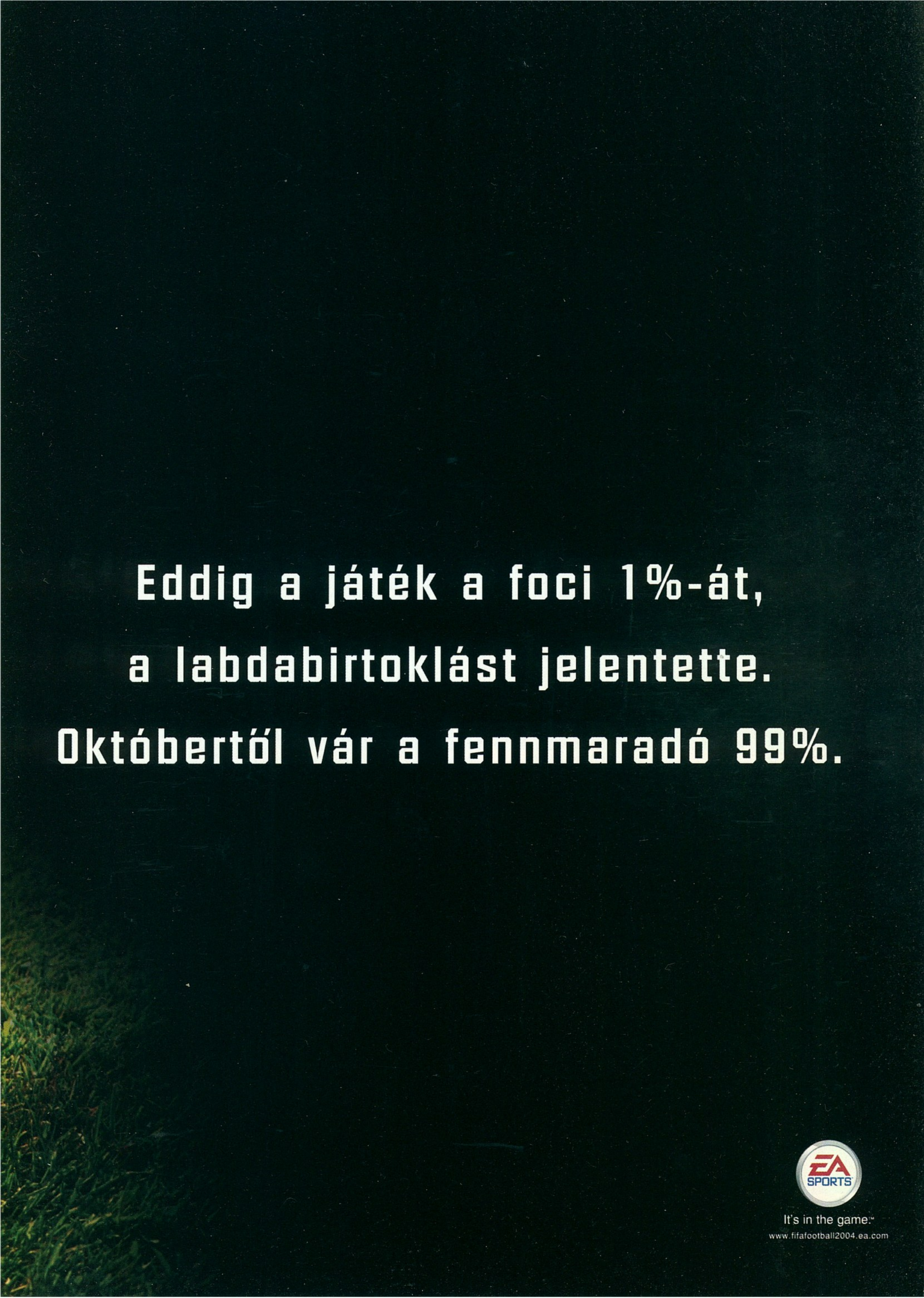


3000 ZŰRODÜSSZEIA

FUTURAMA (PLAYSTATION 2)

HAVI TÉMÁNK: NEON GENESIS EVANGELION • HELLBOY • ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS • ITALIAN JOB • OTOGI
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS • ALIENS VS. PREDATOR • KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC • ROBOCOP


FIFA
APPROVED
© 2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.


Eddig a játék a foci 1%-át,
a labdabirtoklást jelentette.
Októbertől vár a fennmaradó 99%.
EA SPORTS
It's in the game.™
www.fifafootball2004.ea.com

TARTALOM



AKTuális 64

Szeptember. A nyárnak kampó. A melegnek kampó. Az éjszakai tóparti/medenceparti buliknak kampó. A napozással egybekötött grillezéseknek kampó...
Most kezdjek el siránkozni? A fenéket! Jó a kedvem. Csupa jó dolgok történtek. Jönnek a finom hűs napok, nyitnak a kedvelt szórakozóhelyek. Éljenek a szombatok!
Kipihente magát az 576 Konzol stábja, újult erővel vetettük bele magunkat a munkába. Nem csak én regenerálódtam, a fiaim is „megújultak”. Öröm volt rájuk nézni, ahogy az egy hónapos pihenés után sorban befutottak a *bázisra*. Hihetetlen élvezettel olvastam **Veres Miki** új, élettel teli RPG-s cikkeit; **Dae** OTOGI-s szárnyalását; **BIG** külön bejáratú útikalauzát; **Csipi** minden eddiginél csípősebb, ugyanakkor vérprofi ámokfutását; **Credo** sebészi pontosságú tesztjeit; **Dzson** végtelenül laza bemutatóit; **Stiletto** finom fordulatait; **Böjtös** erőtől duzzadó cikkeit; **SiD** kellemesen humoros szösszeneteit; **Stinger** retro-álmodozását; no, meg **Liquid** utánozhatatlan, gyönyörű elbeszéléseit. Újból előkerült sokak kedvence, **Freak** is, aki jó szokásához híven ismét az Xbox-os „banánnal” küzdött. A csapatot tovább erősítendő, „befogadtunk” (hogy pontosabb legyek, *meghívtunk*) egy új vendéget is, aki remélem, hogy nem csak alkalmi szereplő marad nálunk, hanem az 576 Konzol templomának egyik legbiztosabb pillére lesz – ő **Grath**. Írásaival már találkozhattatok papíron, első itteni bemutatkozó tesztjét, melynek az X-es Alter Echo a témája, az 52-53. oldalon találjátok.
Remélem, mire végigolvassátok a szeptemberi Konzolt, ti is hasonlóan fogtok érezni: bitang erős ez a **banda**! ;)
Játékfronton a helyzet – a *nemzetközi* – fokozódik. Csutkára tele voltunk/vagyunk tesztelésre váró cuccokkal, olyannyira, hogy most a szokottnál sokkal több stuffnak kellett helyet szorítanunk. Igyekeztünk „kiszórni” a nyári szünet alatt érkezett programokat, hogy októberben, amikor beindul a nagy roham, amikor napról-napra jönnek majd a várva-várt címek, mindent időben be tudjunk mutatni nektek, kellő terjedelemben.
Bizonyára sokan örülnek neki, hogy újból van némi Playstation anyag a magazinban. Nem szeretnélek ámítani titeket: úgy néz ki, ez a **vége**. Ezzel befejeztük. Egyértelműen látszik, hogy a jó öreg szürke, mindannyiunk jobb sorsra érdemes kedvence **megmurdált**. Halott. Kész. Lefőtt neki a kávé. Ez a pár teszt, és a hozzájuk tartozó siralmas pontszám volt a gyászbeszéd. Októbertől lekerül a címlapról a két betű: PS. Szívünkben persze mindörökké élni fog.

Mert az élet megy tovább.
Mert az 576 Konzol megy tovább.
Király, hogy itt vagytok velünk, *megszállott játékosok*! ;)

Martin

ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK NYERTESEI

Pénzes Norbert – Hajdúszoboszló:	Ape Escape 2
Kóta Ákos – Abádszalók:	Socom U.S. Navy Seals
Bordács Gyula – Fehérvár Csurgó:	Devil May Cry 2



Amplitude



Virtua Fighter 4 Evolution



Arc The Lad: Twilight of the Spirits



The Italian Job: LA Heist



Aliens Vs Predator: Extinction



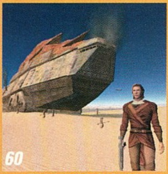
Time Crisis 3



Otogi: Myth of Demons



Robocop



SW: Knights of the Old Republic



Outlaw Volleyball



Soldier of Fortune 2: Double Helix



Wario World

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

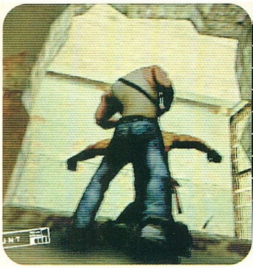
ISSN 1417-9296

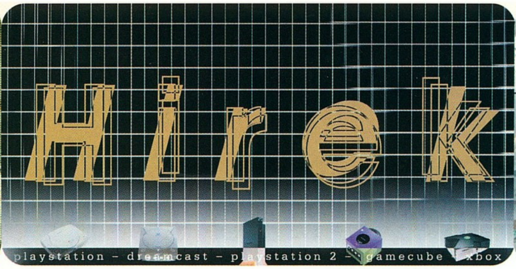
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt
és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft.
1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Futurama (PS2)







Elmúlt a nyár, lehűlt az idő, kint csendben szemerkél az őszi eső: mielőtt végképp magával ragadna minket a poétikus hangulat, csapjunk is bele a szeptemberi 576 Konzol hírrovatába. A június-júliusi híradag az E3-re koncentrált, most pedig kaptok majd egy vaskos **ECTS 2003** beszámolót. ECTS ide vagy oda, a nyáron azért nem állt meg élet, ezért úgy gondoltuk, hogy két oldalt az elmúlt két hónap újdonságainak/érdekességeinek összefoglalója is mindenképpen megér. Előbb tehát a megszokott, játékokra bontott híreket olvashatjátok, aztán jöhet az idei ECTS és a **Playstation Experience 03** részletes kivesézése.

KILLZONE (PS2)

Már régóta csiripelik a madarak, hogy valami nagy dobás készül FPS téren Sony-éknál: a titkos projektről korábban mi is beszámoltunk, akkor még Kinnek hívták a kis aranyost, és a *Lost Boys* fejlesztette. Azóta nevet változtattak a holland fiúk (az új titulus: *Guerilla Games*), és a játékot is átkeresztelték **Killzone**ra. Mi is az a Killzone? Ez kérem egy nagyon komoly grafikával megáldott futurisztikus FPS, mellyel nem titkoltan a *Bungie* (most már) klasszikus Halo-jának PS2-s konkurenciáját szeretnék megteremteni. A történetről nem derült ki semmi konkrétum, csupán annyi, hogy valamikor a nem túl távoli jövőben játszódik (a képek láttán ennek ellenére erős Warhammer 40K párhuzamokat véltünk felfedezni – annyi baj legyen, ha már ötleteket kölcsönöznek, legalább jó helyről tegyék azt) és egy négytagú osztagot irányítva kell majd alaposan odapörkölnünk az ellen-



nek. Ennek megfelelően a játékban négy választható karakterosztály lesz, ezek közül kettő vált ismerté: a Templar a többi katona irányításában, míg a Luger a lopakodásban és a csendes gyilkolásban jeleskedik majd. A játék elején kiválasztott karakterünket nem tudjuk lecserélni, a játék végéig vele írtjuk az ellent. A csapat fent maradó három tagját az AI irányítja, méghozzá egy igen fejlett mesterséges intelligencia. A csapattársak NAGYON intelligensek lesznek: fedeznek, támogatnak az előrejutásban, vagy éppen védelmeznek, ha úgy hozza a helyzet. Ha sérülnek és egyre gyengébbé válnak, átmenetileg leszakadnak tőlük – a sérülések a teljesítményükön is meglátszanak majd, meghalni hál Istennek nem tudnak, a fejlesztők szerint tönkrevágná a játékot, ha háromperecenként kéne visszatölteni az állást egy elkóborolt csapattárs halála miatt. Az ellenfél sem viselkedik majd birka módjára: összehangoltan, csapatban







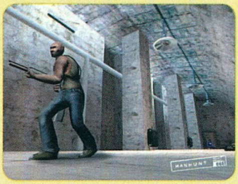
támadnak, de ez a taktika (a valós élethez hasonlóan) megtörhető lesz: egy ellenséges csoport vezetőjét kapásból lelőve a követői pánikba eshetnek, és akár el is menekülnek. (Tiszta Ötödik elem... :-) A Killzone-ban jelentős szerepet kapnak a különféle harci járművek: ezeket sajna nem irányíthatjuk, de azért utazhatunk rajtunk, és a harcban támogatást kérhetünk/kaphatunk majd tőlük. A játékhoz a single player küldetéseken kívül természetesen kövér többjátékos szekció dukál: az online móduszokat még homály fedi, de egy biztos: a Socomhoz (is) kapható headset fontos sze-



rephez jut majd a harc közbeni kommunikációban. A fejlesztők jelenleg a framerate stabillá tételével vannak leginkább elfoglalva, a játék single player részének tartalmi elemeivel nagyjából már elkészültek. A megjelenésre még várni kell egy picit: a dolgok jelenlegi állása szerint nagyjából egy év múlva, 2004 őszén érkezik majd az anyag. A képek minden esetre az egekbe lőtték az adrenalin szintünket: valószínűleg ez lesz az a játék, ami az utolsó cseppet is kifacsarja a Playstation 2 vizuális teljesítményéből. **(Én mondjuk majdnem eret vágtam magamon, amikor megláttam ezt a stuffot! Martin)**

MANHUNT (PS2)

A *Rockstar* a GTA3/Vice City által elért sikereken felbuzdulva újabb, nem kifejezetten a kiscsoportos óvodásokat megcélzó játékot ereszt útjára idén év végén: a Playstation 2-t betámadó **Manhunt** legalább akkora botrányt fog kavarni a kérdéses erkölcsi tartalmával, mint anno a Grand Theft Auto széria. Hősünk, James Earl Cash a barátságosnak éppen nem mondható Carcer City-ben találja magát, s a lepusztult város utcáin bandukolva bizony igen hamar menekülőre kell fognia a dolgokat, mivel a várost egy olyan bomlott elméjű vezető uralja (az úriember a beszédes *Rendező* névre hallgat), aki kénye-kedve szerint dönt az emberek sorsáról. Miután realizáltuk a roppant kellemetlen helyzetet egyetlen célunk lesz csak: élve kikerülni innen. Alapvető taktikánk a lopakodás lesz: Solid Snake-től ellesett mozdulatokkal, árnyékról-árnyékra osonva próbálunk kikerülni az őrült Rendező még őrültebb csatlósainak látóköréből – ha valamelyikük végképp az





utunkba kerül, akkor persze végeznünk kell vele. A gyilkolásnak nem csak egy módja lesz: a csendes harcmodort preferálók húszféle mozdulat közül választva hallgatathatják el a kellemetlenkedőket (ezek mind jó brutálisak: nyakcsigolya elroppantása hátulról, vagy a nyaki artéria látványos elnyisszantása egy üvegdarabbal – ez utóbbi mutatványt bőségesen sprickoló vér kíséri), míg a közvetlen, férfias összecsapások hívei a bőséges fegyverarzenál segedelmével (ízelítő: feszítővas, baseball ütő, machete, húsvágó bárd, vadászkés, ólmosbot, kalapács, 38-as revolver, 9mm-es pisztoly, valamint hagyományos, lefűrészelt csövű, illetve dupla csövű sörétes



puskák) küldhetik át a másvilágra a nagy számban felbukkanó rosszarcúakat. A tartalom tehát ígéretes, bajunk inkább a grafikával van: az eddig látottak finoman szólva nem nyűgöztek le minket – ezeknél az alacsony felbontású, nem túl részletes textúráknál azért már egy kategóriával többet illene nyújtania egy 2003-ban megjelenő játéknak.



XENOSAGA EPISODE 2: JENSEITS VON GUT UND BÖSE (PS2)

Na kérem, megvan a Xenosaga folytatásnak hivatalos címe: a korábban pletykált Der Aufstieg des Gottes (Az Isten felemelkedése) ugrott, helyette a szintén jó coolosan hangzó Xenosaga 2: Jenseits von Gut und Böse (A Jón és Gonoszon túl) lett a be-



futó. A Namco a júliusi *Famitsu*-ban mutatta be a Xenosaga második részét, és a mérvadó japán gamerlapé lett az első hivatalos információk közlésének dicsősége is. Lássuk mi derült ki a játékról.

A második rész főszereplője Jin, Shion Uzuki idősebb testvére lesz. További karakterek: KOS-MOS, Shion, Chaos, Margulis, Jr. és Albedo, plusz lesz egy még meg nem nevezett új szereplő is. Két új



mecha is bemutatkozik: E.S. Asher és E.S. Isachar, ezek állítólag egy kategóriával nagyobbak lesznek, mint az első epizód A.G.W.S-ei. A karakterek szemméretéből visszavettek, és általában egy fokkal „realisztikusabban" néznek majd ki, mint az első részben. Apró érdekesség: a második epizód zenéjét nem az első rész muzsikáit jegyző Yasunori Mitsuda készíti, ezt a szerepkört ezúttal az ismert anime-komponitsa Yuki Kajiura (.Hack//,













Boogiepop Phantom, Noir, Shin Kimagure Orange Road) tölti majd be. Namco-ék persze nem hagyják csitulni az óriásrobotos RPG körül kialakult zsongást a folytatás megjelenéséig sem: ősszel jön (Japánban) az első rész (amerikai verziójának) újrakiadása *Xenosaga Episode I: Reloaded* címmel. A játékhoz ajándékként egy bonusz DVD lesz csomagolva, rajta egy jó hosszú videó-ízelítővel a második Xenosagából. A Xenosaga Episode 2 még nem rendelkezik pontos megjelenési időponttal (valamikor 2004-ben jön), a projekt jelenleg 35 százalékos készültségi állapotban leledzik.

UNDERWORLD (XBOX)

Az amerikai mozikban szeptemberben debütáló gótikus horror-akció hibrid, az **Underworld** sem kerülhette el a sorsát: a kötelező játékadaptációt a *Lucky Chicken Games* hegeszti. Műfajában akciójáték drága, melyben puszta kézzel vagy



számos közelharci (kések, kardok török), illetve lőfegyverrel (pisztolyok, puskák, géppisztolyok) kell móresre tanítanunk az életünkre törő farkasembereket. Az Underworld protagonista nénije maga is vámpír, ergo a valóságon jóval túlmutató akrobatikára számíthatunk – magyarán szólva jó látványosan lehet majd harc közben ugrálni meg szaltózni. Multiplayer lesz, maximum mégy játékos



kergetheti majd egymást a speciálisan erre gyártott arénákban – Xbox-Live támogatásról nem érkezett hír. A fentiekből következik, hogy a játék (konzolos fronton) csak és kizárólag Xbox-ra érkezik, ennek megjelenése után (ez egyébként a film premierjével párhuzamosan lesz esedékes) a pécés tábor is kap belőle egy konverziót. A játék grafikai szempontból elég kis közepesnek néz ki (nézzétek csak meg a mellékelt képeket), a klasszikus Rómeó & Júlia sztorit vérfarkasos-vámpiros akciómázba mártó film (főszerepben a bájos Kate



Beckinsale, akinek szívesen segítettünk volna belebújni abba a feszülős fekete bőrruciba :-) ellenben igen tisztességes kis mozinak tűnik, még akkor is, ha stílusában erősen merít az elmúlt évek jobb akciófilmjeiből – itt elsősorban természetesen a Mátrixra gondolunk. Gyertek csak farkas komák, kaptok az arcotokra!

BATEN KAITOS (GC)

Új RPG a Namco-tól, méghozzá csak és kizárólag Gamecube-ra! A **Baten Kaitos** világában az emberek hatalmas lebegő szigeteken élnek – a



kontinensek között a „szív szárnyával" tudnak közlekedni – ez egy olyan „szellemszárny", ami koncentrálással vagy különösen erős érzelmek felidézésével hívható csak elő. Fontos szerepet játszanak



még Szellemek – ők egykoron volt hatalmas tudású emberek hátramaradt lelkei, és mágikus erővel ruházzák fel a velük együtt működő személyeket. A játék főszereplője egy Kalas nevezetű fiatal srác lesz, aki elveszett szülei és testvére után kutat. Kalasnak csak egy szárnya van (ergo nem képes magától repülni), így egy repülő masina segítségével



utazik a lebegő kontinensek között. Hősünknek van egy speciális tulajdonsága is: képes magában hordozni a Szellemeket, így használhatja azok speciális képességeit. Kalas mellett egy ifjú hölgyet, a tizenhét éves Xelhat is irányításunk alá vonhatunk: a kisasszonynak egy gonosz, a világ elpusztítását célzó összeesküvésről van tudomása, és mindenáron meg kívánja akadályozni azt. A Baten Kaitos-t a két Xenosaga epizódot is jegyző *Monolith Soft.* fejleszti, és a hírek szerint idén decemberben fog megjelenni – Japánban. Reméljük, hogy a Nintendo ezúttal végre összekapja magát, és villámgyorsan áthozza Európába a játékot – nem akarunk erre is egy évet várni, mint az Animal Crossingra (ami hamarosan megjelenik PAL-os területen –



Ausztráliában – így végre a Freeloader nélkül nyomuló GC-tulajok is kipróbálhatják, ha hajlandóak egy rakat pénzt fizetni az importért).

MAZSOLÁZÓ
PHANTOM SPECIFIKÁCIÓK

Augusztus közepén történt meg a már jó régen beharangozott **Phantom** online bemutató: az Infinium Labs végre konkrét specifikációt közölt a broadband alapú (játékokat kizárólag szélessávú net elérésen keresztül lehet majd letölteni hozzá) konzoljáról – ami tulajdonképpen egy dizájnos dobozba belepréselt PC. A cég egy szép hosszú bemutató videót is közzétett – ez látványos, meg dinamikus is, de inkább az urak prezentációs képességeit dicséri, túl sok konkrétum nem derül ki belőle. A specifikációkon (ezeket lentebb olvashatjátok) csupán a készülék ára derült ki: várhatóan 399 amerikai dollárba fog fájni a kicsike. Jöjjenek az adatok:

Speckó oprendszer Windows XPe kernelen
3.0 GHz-es proceszor 256MB DDR RAM-mal
Nagyteljesítményű nVidia videokártya
Nagyteljesítményű Intel alaplap
Dolby Digital 7.1 Surround hang
100+ Gigabyte belső adattároló egység
On-board RF vezeték nélküli modulok
S-Video, RCA vagy komponens videó és PAL csatlakozók
10/100 baseT Ethernet
1 darab vezeték nélküli kontroller
Vezeték nélküli billentyűzet és egér
2 USB port
4 kontroller port
12' Port Extension kábel

Opcionálisan beszerezhető kiegészítők:

Vezetékes és vezeték nélküli kontrollerek
Nagyobb tárolókapacitású belső adattároló
DSL modem
Kábel modem
Vezeték nélküli WIFI kártya
Plusz memória
Hangfal szettek
Flat screen képernyő

XBOX 2 INFORMÁCIÓK

A Microsoft Xbox Group Product menedzsere, David Hufford augusztusban a japán *Nihon Keizai Shimbun*nak nyilatkozott egy rövidet az Xbox 2-ről. Az interjúból a több lényeges információ is leszűrhető volt. Először is: az Xbox 2 grafikus alrendszerét az ATI fogja szállítani. Annak ellenére, hogy a cég a Gamecube 2 grafikus chipjén is dolgozik, a két fejlesztés teljesen külön úton halad (más divíziók készítik őket), így semmi hasonlóság sem lesz az X2 és GC2 a grafikáért felelős architektúrája között.

Az Xbox 2-vel (a korábbi híresztelések ellenére) továbbra sem kizárólag az online multiplayerre kívánnak koncentrálni. A gép alapból képes lesz DVD lejátszásra (azaz nem kell majd külön DVD Playback Kit-et vásárolni hozzá, mint a jelenlegi masinához). A „normál" CD-ket szintén lejátssza majd az Xbox 2, és dolgoznak a PC-kel való könnyű összeköthetőségen is – ez utóbbiról azonban még nem akarnak részleteket elárulni.

A NINTENDO JÖVŐJE

A *Nintendo* augusztus első hetében sajtókonferenciára trombitálta össze a szaksajtót, ahol Satoru Iwata, a cég elnöke tájékoztatta az egybegyűlteket a nagy N elkövetkező egy évre tervezett üzleti stratégiájáról. Az itt elhangzottak közül csemegéztük ki az érdekesebb részeket.

- A GBA-s Made in Wario Gamecube-ra is megjelenik majd, méghozzá már idén októberben.
- Az új Zelda játék 2004-ben várható, a GC-s Donkey Kong idén év végén érkezik – ezt a Nintendo a Namco-val közösen fejleszti. Az új Donkey zenei játék lesz, címe **Donkey Konga**. (A fentiek természetesen mind japán megjelenési időpontok - a hírszerk.)
- A *Club Nintendo* hálózat újraélesztése a cég kiemelt céljai között szerepel. A klubtagok GC/GBA játékok vásárlása esetén bonuszpontokat kapnak, amit később demolemezekre, preview-diszkekre, vagy a játékokhoz kapcsolódó merchandise-ra válthatnak be. Jelentkezni a neten keresztül lehet majd, a Nintendo az első évben 300-500 ezer tagra számít.
- A Nintendo játékfejlesztés terén is belehúz – több saját terméket kívánnak piacra dobni, és a külsős fejlesztőkkel is szorosabb viszonyt alakítanak majd ki. Fejlesztőcsapatok felvásárlása (a la Microsoft - a hírszerk.) ugyanakkor nem szerepel a terveik között.
- Jövő év elején kerül bemutatásra egy eddig titokban fejlesztett produktum ami, „rendkívül izgalmas és egyedülálló" lesz. Részleteket nem árultak el, elemzők szerint egy új GBA hardveres kiegészítőről lehet szó.
- Iwata szerint a mostani játékok „túl bonyolultak", a Nintendo célja pedig az, hogy egyszerűen kezelhető, mindenki számára élvezhető videojátékokat dobjon piacra. Példaként a verekedős és lövöldözős játékokat hozta fel, melyek szerinte mára annyira komplikálttá váltak, hogy a közönség elfordult tőlük. Még ebben az évben sor kerül a GBA/Gamecube (hivatalos) kínai premierjére
- A Gamecube 2-ről, pláne annak megjelenési időpontjáról nem esett szó a sajtótájékoztatón.

PLAYSTATION PORTABLE: A RÉSZLETEK

A Sony a július végén Tokióban megtartott „Playstaton Meeting" kódnevű összeröffenésen hivatalosan is közzétette a cég jövőre megjelenő handheld konzoljának, a Playstation Portable (PSP) specifikációit. A gép lelkét egy iker MIPS R4000 32-Bit Core CPU alkotja, a készülék alapmemóriája 8 MB (eDRAM), ehhez társul még a média (film) lejátszásért felelős Media Engine két megányi memóriája, plusz a két megás videomemória. A grafikus chip (PSP Graphics Core) két részből áll majd – a Core 1 az effektekért felel (3D Curved Surface megjelenítés, textúra kompresszió, Hardware Clipping, Morphing, Bone(8), Hardware Tessellator, Bezier, B-Spline(NURBS)) míg a Core 2 a nyers vizuális teljesítményt pumpálja ki magából (Rendering Engine + Surface Engine, 256bit Bus, 1-166 MHz @1.2V, VRAM :2MB (eDRAM), Bus Bandwidth: 5.3GB/sec, Pixel Fill Rate :664 M pixels/sec, max. 33 M Polygon/Sec (T&L), 24bit Full Color: RGBA). Kiderült az is, hogy a Wireless LAN 802.11-nak köszönhetően a masina vezeték nélküli hálózati képességekkel rendelkezik majd, ami egy handheld esetében ugyebár NAGYON jó dolog. A prototípust a 2004-es E3-on fogják bemutatni, az első játékok pedig a jövő évi TGS-en lesznek bevizsgálhatók - a (világ!) premiert még mindig 2004 végére tervezik.









ECTS 2003 – PLAYSTATION EXPERIENCE 03

„A légikikötő felett úgy szürkéllett az ég, mint a televízió képernyője műsorszünet idején."

London, 2003 augusztus huszonhatodikán, egy nappal az ECTS megnyitója előtt a fenti klasszikus (és némileg átformált) gibsoni nyitány sugallta cyber-feelingel szemben egyáltalán nem mutat hajlandóságot a radikális változásra. Mi viszont változtatunk: a kimerítően részletes E3 összefoglaló után az információ- és screenshot-hegyek helyett megpróbálunk visszanyúlni azokba a (boldog) időkbe, amikor még az ECTS a mai öreg rókáknak (respektíve: Matinnak és Zolee-nak) is újdonságot jelentett, és a róla írt beszámoló legalább annyira szólt a külhonban kalandozó ifjoncok kalandjairól és felfedezéseiről, mint magukról a játékokról. Hölgyeim és Uraim, virtuális öveket bekapcsolni, az idei ECTS-re tartó repülőgépünk hamarosan felszáll!

Az öt tagot számláló 576 különítmény álmosan kászálódik ki a Boeing fémgyomrából. Martin még az útlevél ellenőrzés előtt figyelmeztet, hogy ne csodálkozzak, ha itt hirtelen mindenki furcsa, ismeretlen nyelven kezd beszélni – ez egy olyan ország, ahol úgynevezett külföldiek laknak, és nehéz velük magyarul kommunikálni. A dolog nem marad viszonzatlan: rámutatok egy számítógépre, és megkérdezem, hogy a kompjútermasina jelenléte azt jelenti-e, hogy ez már maga az ECTS. Kedvenc főszerkesztőm vigyorogva bólogat – ennyiben maradunk.

Taxi repít a szálloda felé (jó félórás út), az ablakon keresztül bámuljuk a várost. Nem először látom Londont, de most valahogy más: eddig kizárólag tavasszal sikerült erre járnom, a nyár végi/ősz eleji városkép új, furcsa hangulatot áraszt magából. Ez most az igazi, felhős-borongós London, olyan, amilyet az ember a viktoriánus rémregények vagy detektívtörténetek alapján elképzel magá-



nak. Szűk, homályba vesző utcák, tompán csillogó kirakatok – szinte azt várom, hogy valamelyik sarkon feltűnjön Sherlock Holmes, vagy Dr. Watson. A Sir Conan Doyle zseniális kokainista magánnyomozója helyett bizsergetően ismerős helyszínt kapok: egy hídon áthaladva megnyúlt arccal ismerek rá a Project Gotham Racing egyik pályarészletére – pár napja játszottam vele, deja vu, remek érzés!

Szálloda, gyors kipakolás, aztán irány a közeli Oxford Street. Londonban nem érdemes a szobában ücsörögni, sőt, legszívesebben alvásra sem pazarolná az ember az időt. Az egész város a fogyasztásra van kihegyezve: a Forbidden Planetbe betévedve (oké, nem tévedtem be – Martin apu kézen fogott szépen, megsimogatta a buksi kis fejecskémet, és beterelt a boltba) az egyszeri, manapság populáris szubkultúráktól meglegyintett fiatal legalább tíz percig nem tér magához a döbbenettől: képregények faltól falig, gyönyörű Marvel-gyűjtemények, külön polcok az angolra fordított és a Japánból importált (értelemszerűen eredeti nyelven kommunikáló) mangáknak, fényes (és méregdrága) anime-szekció, és olyan fantasy-





SF könyvgyűjtemény, hogy KELL valamit vásárolni belőle azon nyomban – pár perccel később három régóta vadászott ritkasággal gazdagabban, de jó húsz fonttal szegényebben lépek ki az alagsori üzletből. Martin ismételten kajánul vigyorog, aznap már másodszor. „Shop'a'maniac vagyok" – mondja – „Addig nem nyugszik az ember, amíg az első százast el nem költi. Ha van még pénzed, mindig vedd meg, amire nagyon vágysz, mert majd csak a repülőn, visszafelé jössz rá, hogy micsoda kapitális hülyeség volt otthagyni". Ez a város pénzt lélegzik, ropogós fontkötegek folynak az ereiben, és ha van szíve, akkor az biztos színtiszta platinából lett kivésve.

Másnap délelőtt a metró helyett ismét a taxit választjuk – az Earls Court (az ECTS helyszíne) nincs olyan messze a földalattival sem, de így kényelmesebb – mi pedig lusták vagyunk. Martin apu még reggel előkotorta a belépőinket: az övé rendben van, az enyémen azonban egy „Laszlo, 577 Konzol" díszeleg. Jót röhögünk a dolgon, miért nem rögtön 666 Konzol, az mégis stílusosabb lenne, ha már sikerült elírni. A belépésnél persze semmi problémát nem jelent a szerencsétlenül elgépelt kártya, a láthatóan rettenetesen unatkozó biztonsági őr egy fényceruzával leolvassa a lapkára nyomtatott vonalkódot, kapunk egy Nokia N-Gages nyakbaakasztót, és mehetünk a dolgunkra.

Huhh, hát ez lenne az **ECTS**. Az *Earls Court* hatalmas, sportcsarnoknyi belső tere két részre van osztva (a másik – nagyobb – térfélen másnap nyit a Playstation Experien-



ce), ennek nagyjából kétharmadát foglalják el a standok. Tíz perc bolyongás után nyilvánvaló válik: ez itt nem az E3, az ott látott (hála az idei E3 DVD-nek ti is láthattátok



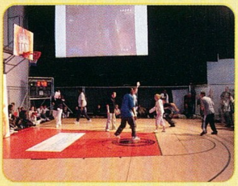
– aki elkövette azt a hibát, hogy nem szerzett be egy saját példányt belőle, az sürgősen pótolja a hiányosságot) standnak becézett erődítmények itt JÓVAL kisebbek, a kiállítás inkább emlékeztet egy gondosan felépített szakmai rendezvényre (mondjuk a magyar BNV-re) mint az európai játékipar legnagyobb összeröffenésére. Délelőtt fél tizenegykor a látogatók szépen elkezdik ellepni a placcot: sokan vannak, pedig az ECTS nem nyitott rendezvény, ez „trade-only event" a szaksajtónak és kereskedőknek/kiadóknak/forgalmazóknak/fejlesztőknek – az utcáról betévedő járókelő szép summát fizet azért, hogy bejuthasson. Első dolgunk, hogy megkeressük a sajtószobát: ez azért fontos, mert itt van Internet kapcsolat, innen fogjuk tudósítani a nap folyamán az 576 Onlinet bújó hazai közönséget. Megvan a sajtószoba, szép tágas előtér, fotelek, sok kis asztal, ingyen kávé + tea, és egy AMD által szponzorált internet-szoba, tucatnyi géppel, nagy monitorokkal – odabent (akkor még) alig pár ember lézeng, minden rendben, a digitális kameránkat gond nélkül felismeri a gép, mehetünk hírekre/újdonságokra vadászni.

Nézelődünk egy fél órát, ezután egy újabb felet: hűha, baj van, ezt már mind láttuk. Az utóbbi évek tendenciája folytatódik, az ECTS másodrangú rendezvény, a nagy cégek „na, kijövünk ide is, aztán vagy lesz valami, vagy nem" alapon kezelik az egészet. Az E3 tömve volt új cuccokkal, rengeteg bejelentés történt, eddig soha nem látott játékokat mutattak be – itt meg kifejezetten keresni kellett azokat az anyagokat, amiket még nem láttunk, vagy csak keveset mutattak belőle Los Angelesben. Az ECTS inkább pécés szempontból volt érdekes: itt sem a nagy nevek domináltak, de a sarkokban megbúvó kisebb (elsősorban kelet-európai) fejlesztőknél rengeteg jópofa játékot lehetett kipróbálni. Hazánk fiai is tiszteletüket tették: az *Intel* standjának hátsó traktusába beszorított tucatnyi kis csapat egyikeként az *Invitctus* a *Street Legal 2: Redline*-t mutogatta a jónépnek. Nagyon korrekt anyag, utcai autóverseny szép grafikával, kocsituning ezerrel, saját autó felépítésének lehetősége, szöszmötölés a garázsban, aztán pénzre (vagy a saját autónkra) menő köke-



mény utcai bajnokság. Félénken megkérdeztük a srácoktól, hogy esetleg tervezik-e átírni konzolra – a válasz szomorú hümmögés volt, elvileg szeretnék, csináltak is egy Playstation 2-es próbaverziót, de amíg a kiadójuk (az Activision) nem adja áldást a dologra, addig nem pörgetik tovább a fejlesztést.

Szóval hiába az ígéretes magyar játék, hiába az egyik



fejlesztő által direkt nekünk tartott félórás *Ground Control 2* (szuper grafikájú real-time startégia, részletesen kidolgozott egységekkel, és műfaj egyéb képviselőihez képest megdöbbentően élethű vízmegjelenítéssel) bemutató (a srác nagyon lelkes volt, az egész első küldetést végigjátszotta és félpercenként érdeklődött, hogy tetszik e, amit éppen látunk), mi az egésszel nem sokat tudtunk kezdeni – konzolos lap vagyunk, amihez billentyűzet és egér kell, az maximum magánemberként (vagy esetemben az abszolút multiplatform 576 Online szerkesztőjeként) tudott minket érdekelni, konzolmániás újságíróként nem.

Vissza a sajtószobába, haditanács: ha nincs eget rengető újdonság, akkor koncentrálunk másra, méghozzá a játékélményre. Szépen kipróbálunk MINDNET, amit a kiadók kihoztak, sorjában, komótosan és akkurátusan. Az E3 ilyesmire úgy sem alkalmas: ott akkora a pörgés, hogy az ember maximum egy-két percet tud eltölteni egy játék előtt, és máris rohan a következőhöz, nehogy lemaradjon valamiről. Taktikusan kezdjük meg a kínálat feldolgozását: visszabattyogunk a bejárathoz, hátraarc, és sorba vesszük a standokat. Első állomás: a bejárattól közvetlenül balra, **Konami** főhadiszállás. A stand oldalán hatalmas kivetítő, alatta apró felirat: „Metal Gear Solid 3: Snake Eater trailer, world exclusive, on the hour every hour", azaz minden óra elején leadják az új MGS3, trailert. Oké, akkor már csak öt percünk van, ezt

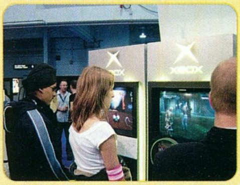


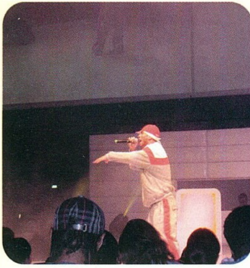
megvárjuk. A kivetítőn **Boktai** bemutató fut, ez ugyebár Kojima mester legújabb Gameboy Advanceos játéka – tudjátok, a fényszenzoros anyag, ahol egy ifjonccal kell élőhalottakra vadászni, és a fegyverünket a szabadban, napfény segítségével tölthetjük fel – aki nem emlékezne



rá, az lapozza fel az E3 beszámoló Konami-szekcióját, ott részletesen is írunk róla. Boktai bemutató vége, Martin beüzemeli digitális kamerát (készül az anyag a DVD-re), félig *felmászik* a szomszédos Vivendi stand egyik bemutatógépére a jobb pozicionálás érdekében – és már indul is a trailer. Az új videó nagyon klassz, az eleje hasonló, mint az E3-as mozié, de aztán eddig még soha nem látott jelenetek következnek, néhol erős James Bond hangulatot árasztva (különösen igaz ez a középső részre, mikor a készítők névsora fut – a színes hátterek és az árnyékként megjelenő alakok egy az egyben a korai Bond-eposzok stílusos főcímeit idézik), a végére (az MGS trailerek hagyományait követve) Kojimáék beszúrtak egy jó poént – ezt most nem lőjük le, aki nagyon kíváncsi rá, azt töltse le a videót az 576 Online-ról (www.576.hu, ugye), vagy vegye majd meg a DVD-t – minőség tekintetében az utóbbival jobban jártok, mert a netre felkerült verziót rögzítő gamespotos arcok nem voltak a helyzet magaslatán, annak ellenére sem, hogy akkora kamerával jöttek ki a kiállításra, hogy azt hittük, mozifilmet forgatnak (magyarán szólva: a mi verzión sokkal jobban sikerült :-)

MGS3 letudva, nézzük, mi finomat hoztak ki még Konamiék. Itt van rögtön a **Karaoke Revolution** (PS2) (vagy ahogy mifelénk hívni fogják: **Karaoke Stage**). Kis hangszigetelt üvegbuborékba kell bemászni, fülest fel, aztán indulhat a kornyika a képernyőn jelzett ritmusra és ütemben – a játék a Socomhoz kifejlesztett hangfelismerő technológiát használja. Megpróbálom rábírni Martint, hogy másszon be egy körre, és énekeljen valami szépet az olvasóknak, és meg jól lefilmezem – az 576 Konzol főszerkesztője mereven elzárkózik a dologtól, és inkább engem szeretne odabent látni, miközben a *Girls Just Want To Have Fun*-t dalolom Cyndi Laupertől. Apro-









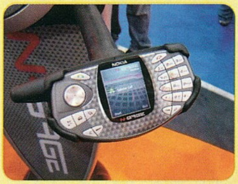


pó, Cyndi Lauper: a Konami nem spórolt, és igen figyelemreméltó dal-listát vásárolt össze a játékhoz. Az összest most nem soroljuk fel (van vagy negyven előadó), de álljon itt néhány cím kedvcsinálónak: Michelle Branch – Are You Happy Now?; Cher – Believe; Michael Jackson – Billie Jean; Kool and the Gang – Celebration; Avril Lavigne – Complicated; Nickelback – How You Remind Me; REM – It's The End of the World As We Know It; Sixpence None the Richer – Kiss Me; Madonna – Like a Virgin; és így tovább, igazán csinos kis névsor, mindenki megtalálja majd a saját ízlésének megfelelő énekelnivalót – oké, Dae kolléga nem, Slayer nincs a kínálatban... :-)

A Karaoke Stage üvegketrece mellett lehetett kipróbálni a *Zone of Enders: The Second Runnert*, ezt mi kapásból kihagyjuk, játszottunk már azzal eleget, cikk is volt róla, régi ügy. A **Teenage Mutant Ninja Turtles** (PS2) viszont kifejezetten izgalmasnak tűnik a cel-shaded grafikájával, rögtön oda is ugrom elé, lássuk, mi újat tudnak mutatni a teknőcök. Játékmenetben nem sokat, az első kipróbálható pálya a szokásos „megyek, ütök, rúgok,



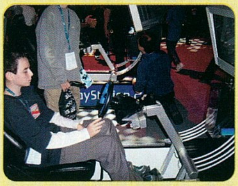
harapok” beat’em up sémát követi, izgalmassá csak a következő helyszínen válik a dolog – itt egy hatalmas, kalapáccsal csapkodó mechát kell leverni, méghozzá úgy, hogy a pálya szélén elhelyezkedő állványokon ugrálunk folyamatosan, és közben robbanó hordókat borítunk a nagyra nőtt rosszfiúra. Ha sok ilyen ötlet lesz benne, akkor szeretni fogjuk – a grafika pofás, szó se róla, de az, hogy valami rajzfilm-stílusú, még nem feltétlenül jelenti azt, hogy maga a játék is elsőrangú.



Továbblépünk egy képernyővel: itt a **Castlevania: Lament of Innocence** (PS2) gótikus tömeghentje volt kipróbálható – ki is próbáltuk, ha már ott voltunk. Az új Castlevaniával kapcsolatban vissza kell szívnom az E3-as beszámolóban leírtakat: akkor a videók alapján csúnyácskának tűnt a játék, így, élőben már mindjárt másként festett a dolog. Ez nem azt jelenti, hogy az ECTS-en kiállított anyagok közül ő lett volna a szépségkirálynő, csupán azt, hogy nagyon stílusos grafikája van, ami megőrizte az előző részek hagyományos elemeit a poligonkörnyezetbe való átültetés ellenére is. A játékmenet maradt hasonló, mint a korábbi, kétdimenziós inkarnációkban:



Leon Belmonttal kell Drakula ódon kastélyában rendet tennünk. Minden megszokott fegyver tiszteletét teszi: fő fegyverünk ezúttal is az ostor (ezzel kétféle támadást hajthatunk végre), de használhatjuk a korábban jól bevált mágikus artifacteket is (csak szépen magyarul – aki játszott már valaha Castlevaniával, az úgyis tudja, hogy miről van szó, aki meg nem, a sürgősen pótolja a hiányosságot, a Konami akció-platformere tipikusan az a játék, amit minden, magára valamit is adó konzolos játékosnak ismernie kell). Az akciót legtöbbször rögzített kameranézetből követhetjük figyelemmel, és a Devil May Cry-jal ellentétben is az esetek döntő többségében sikerült jól megválasztani a fránya kamera pozícióját, nem kell a látóterünkön kívül eső ellenfeleket csapdosnunk. A



kipróbálható verzió sajna elég rövidke volt, pár szoba, néhány szellem és csontváz, egy hatalmas buzogányt hajigáló főellenfél, és ennyi – a látottak alapján minden remény megvan rá, hogy ezúttal (ugye mindenki emlékszik még az erősen közepes Nintendo 64-es Castlevania-ra?) sikeresen tudják átültetni a Konamis urak a soros Belmont-fiú kalandjait a harmadik dimenzióba.

Nagy érdeklődés övezte a **Pro Evolution Soccer 3**-at is: a Japánban Winning Eleven néven futó sorozat immáron a hetedik részénél tart (ez lenne nálunk a PES3), és nagyon úgy tűnik, hogy folytatja a FIFA-széria kőkemény megbüntetését. Az előző epizód szerény véleményem szerint az eddig készült legjobb focis játék konzolon, és a rövid bemutató alapján a harmadik (hetedik) inkarnáció még azon is túltesz. Mi változott? Megvették hozzá a South Korea Soccer Society License-t: azaz a dél-koreai játékosok is a teljes nevükkel szerepelnek (ez mondjuk minket kevésbé hoz lázba :-); MultiTap és PS2 Broadband adapter támogatást kapott a játék; a Master League Mode ezúttal 4 divízióra lett felosztva, 24 új csapat szerepel; teljesen újraírt AI, mely tanul a játékos taktikájából; Challenge Online mód: a legjobb eredményeinket világranglistán tehetjük közzé; kibővítet játékos animáció – a grafika SOKKAL szebb lett, így például megtörtént a játékosok hajmozgásának implementálása; plusz a fejlesztők a sérülések vizuális megjelenítésére is odafigyeltek – ha egy játékos megsérül, kötés kerül a



megfelelő helyre. Japánban augusztusban debütált a játék (elképesztő mennyiséget adtak el belőle már az első napon – súlyos 346 ezer darabot), nálunk valamikor november magasságában lehet majd megvásárolni, kizárólag PS2-re. A foci után keresni kezdtük a Konami sajtóanyagban előzőleg beharangozott *Apocalyptica*-t, de csak a pécés verzió volt kipróbálható, az is az Intel standon – majd legközelebb megyünk vele egy kört, ha már Xbox-on mutogatják.

A Konami erődítmény közvetlen közelében (attól jobbra) a **Vivendi Universal** rakta meg a maga kis fészkét. A standjuk tulajdonképpen egy kis moziterem volt, ahol (természetesen) a *Half-Life 2*-őt prezentálták – itt folyamatos sorban állás volt annak ellenére, hogy pontosan ugyanazokat a párperces videókat lehetett megnézni, amik már az E3-on is megtekinthetők voltak, sőt, az-



óta nagyfelbontású változatban bárki letöltheti őket. Nagy nehezen átverekedjük magunkat a sorban állókon, visszaintegettünk a korábban lelkesen Ground Control 2-őt mutogató fejlesztő srácnak, és birtokba vesszük a stand hátsó részén beüzemelt Xbox-okat. Szerencsétlenségünkre a cég belső fejlesztésű **The Hobbit**jánál kezdjük a túrát – gyengécske grafika, unalmas feladatok, és szegény Bilbo inkább néz ki feltupírozott hajú törpének a Hófehérkéből, mint tisztességes hobbitnak. Gyorsan arrébb is lépünk eggyel, átengedve a terepet a mögöttünk türelmetlenül várakozó orosz kollégának – ő valamiért nagyon meg van elégedve a játékkal, vigyorog, lelkesen futkos fel és alá Hobbitfalván – franc se tudja mi tetszhet ennyire neki, talán most lát először Xbox-ot. Mi inkább a **Crash Nitro Kart**ot tüntetjük ki a figyelmünkkel: az új gokartozós Crash megdöbbentően hasonlít az elődjére: ugyanaz a stílus, hasonló pályák, csak éppen ötször annyi poligonból, és magasabb felbontásban. Elbohóckodunk vele (az első rész egyáltalán nem volt rossz), de mivel nincs benne lényegi újítás az elődhöz képest, hamar beleununk. Kipróbáljuk a **Buffy: Chaos Bleeds**-et is, a végeredmény hasonló: szép is, jó is, csak éppen nem nő túl jelentősen az első epizódon. Oké, vannak új játszható karakterek, Gellar kisasszonyon

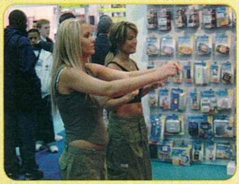


és a Willow-t alakító hölgyeményen kívül mindenki az eredeti hangján szólal meg, több a használható tárgy (a kiállított verzióban – egy temetős pályán – egy ásóval lehetett büntetni a vérszívókat), változatosabban lehet kombózni – de ennyi, és nem több. A gép mellett bóklászó emberke (az egyik fejlesztő az Eurocomtól) elmondja, hogy elsősorban a multiplayer részt bővítették ki új móduszokkal – hiszünk neki, kipróbálni sajnos nem lehet.

Az **Electronic Arts** standján régi ismerősökbe botlunk: a **Medal of Honor Rising Sun**ból ugyanazt az egy játszható pályát hozták ki, ami már az E3-on is látható volt (valószínűleg ugyanazt a verziót is, mert tele volt bugokkal: az ellenfelek néhol szoborként álltak, vagy egy robbanás után percekig fent repkedtek a levegő-



ben), a **LOTR: The Return of The King** egy elég jellegtelen egypályás bemutatóval képviselte magát (csapkodtunk egy kicsit Aragornnal, tényleg több mozdulat van benne, és szebb is lett – minden más kiköpött The Two Towers). A ritka újdonságok egyike volt a játszható **Need for Speed Underground**. A grafika itt is elsőrangú (különösen a csillogó, vizes aszfaltot sikerült nagyon eltalálni) az autók irányításával már nem voltunk ennyire kibékülve: túl árkádos az egész, kétszázzal bele lehet venni egy kanyart, és a gyorsulás effekt (mikor maximum sebességgel tépünk egy egyenes utcán) sem az igazi, a Burnout 2 hasonló megoldása látványosabb volt. Az új NFS mindezek ellenére klassz kis játéknak tűnt, felírtuk a listánkra, mint később kötelezően kipróbálandó anyagot. Ennek örömére betámadjuk az épp szabadon hagyott **FIFA 2004**-et. Martin elmegy filmezni, én pedig egy olasz kollégával készülök lenyomni egy meccset – a mérkőzés elindul, fél percig megy, aztán lefagy. Puff neki. A készséges EA-s alkalmazott már ugrik is, újraindítja a gépet. Kiválasztjuk a csapatokat, meccs indul, fagyás, fél képernyőnyi hibaüzenet, újraindítás – és ez így megy húsz percig. Feladom (pedig nem nézett ki rosszul az új FIFA, a látott fél percek alapján sokat javítottak a játékos-animáción, és labdakezelés is valósághűbbnek tűnt) és elindulok délnek. Martint az **Ubi Soft** standjánál találom. Itt kivételesen több újdonságot is fel lehet lelni: van egyszer játszható **XIII**, ezt magára hagyjuk, az E3-as preview verziót már ronggyá játszottuk –



októberben jön minden platformra, előkelő helyet foglal el a várólistánkon. Inkább a **Prince of Persia: The Sands of Time** (PS2, Xbox, GC) játszható verziója felé kacsingatunk. Huh, Prince of Persia – pestiesen szólva „nem semmi a játék”! Egyrészt ott van a grafika. Finom, kidolgozott, részletes, és gyors. Másrészt meg maga a játék: az ugrálós/felfedezős részek jóval komplexebbek a vártnál, nem lehet csak úgy ész nélkül végigrohanni az akadályokon, keményen használni kell az ifjú herceg speciális tulajdonságait (falon futás, idő visszapörgetése) is. Ami a legfontosabb: a harmatgyenge harmadik epizód után felüdülés a The Sands of Time – az egész olyan,



mint egy megelevenedett arab mese, a helyszíneknek sajátos bája van, a harcok látványosak (kicsit be van lassítva az akció, hősünk csapkod, szaltózik, gurul – jó dinamikus élmény), szóval minden nagyon rendben lévőnek tűnt. A **Beyond Good and Evil** (PS2, Xbox, GC) szintén nem hétköznapi darab, látszik, hogy sok évet töltöttek a fejlesztésével. Igazi hibrid a játék: az egyik pályán dumcsizni kellett, a másikon már egy lövöldöző masina elől menekültünk, a harmadikon pedig egy motorcsónakszerű szerkezetet irányítottunk egy hatalmas, csatornák szabdalta városban. Ha ezt a sokféleséget sikerült normálisan felfűzni egy izgi történetre, akkor nagyon finom dolog kerekedhet ki az Ubi Soft idei nagy reménységéből.

Szorít az idő, már csak egy óra van hátra a záróráig, másnap Playstation Experience, belegyorsítunk. A **Nokia** komolyan vette az ECTS-t, kihoztak két tucat telefont, mindenféle apró ajándékokat osztogattak (nekem egy nokiás cukorkát nyomott a kezembe az egyik bájos finn kislány), csak éppen a játékkínálat volt tök ugyanaz, mint Los Angelesben. A rend kedvéért játszunk egy szett









Virtua Tennis-t bluetoothon keresztül – jelentem, a dolog működik, tényleg lehet vele mindenféle vezetékek nélkül egymás ellen nyomulni. Martin az órájára mutat: még húsz perc, és mi még szeretnénk megnézni a **THQ** standot is. Martin apu kapásból betámadja a **War-**



hammer 40K: Fire Warriort (PS2, Xbox) (főszerkesztőnk köztudottan Warhammer mániás, délutánonként képes volt a helyi Games Workshopos arcokkal órákat társalogni a figurafestés rejtelmeiről), és nekilát a gonosz ellen pusztításának. Én a **Tak and the Power of JuJu** (PS2, Xbox, GC) szépségeibe kapcsolom be magam: Tak az én titkos kedvencem az egész ECTS-n, imádnivaló kos hapsi: beesett szemek, bamba tekintet, aranyosan buta játékhős, nem lehet nem szeretni. Pálmafákon ugrálok, idegesítem a gorillákat, meglovaglom a rinocéroszt – nyilvánvalóan a fiatalabb korosztálynak szól a játék, de a magamfajta gyermeklelkű felnőttek is kitűnően fognak szórakozni vele.

Mindenki szedelőzködik, mi is megcélozzuk a kijáratot, mert van még egy kis dolgunk. A kis dolgot ezúttal **Nintendo**-nak hívják, ők az épületen kívül állítottak fel saját szekértábort magunknak – ez gyakorlatilag egy nagy kamionból és egy felhajtott féltetőből áll: a tető alá beszór-



tak egy tucat Cube-ot, mellé felállítottak egy nagy képernyőt és négy gokartot. Kint hideg van (az otthoni 35 fokhoz képest elég didergős a 17-18), ezért inkább nem ülünk be a gokartokba, hanem kipróbáljuk ugyanazt a kiállított masinák egyikén – természetesen a **Mario Kart Double Dash!!**-ről van szó (a gokartokban négyes linkelt multiplayert lehet nyomni). Jót ökörködünk, vagdossuk a rakétákat, szórjuk a banánhéjat – a verseny közepén fedezzük fel, hogy a két karakter helyet tud cserélni, ezt rögtön ki is próbáljuk – e helycsere azért fontos, mert minden karakternek más és más speciális powerupjai vannak, no meg az unalom („figyu, most már én is szeretnék vezetni egy kicsit" – effektus) ellen sem utolsó. Az új Mario Kart nagyszerű multiplayer játék, kár, hogy csak ezt lehet helyben kipróbálni – a korábban beígért **F-Zero GX**-nek nyoma sincs, csak egy szerencsétlen **Pac-Man** árválkodik a sor végén.

Este problémáink vannak az elalvással (pedig kéne aludni, korai kelést tervezünk) így hajnali fél kettőkor meglátogatjuk a szálloda bárját, és jófajta sörökkel próbáljuk magunkat álomba ringatni. A harmadik pint elég-





ségesnek bizonyul, elszenderedünk – öt perc múlva (komolyan annyinak tűnt) Martin mobiljának csiripelése ébreszt – irány a metró, aztán a Playstation Experience.

Az idei Sony összeröffenést taktikusan az ECTS felőli sajtóbejárón át közelítjük meg, ennek legfőbb oka az, hogy kint nagyjából tízezer ifjonc várakozik a bebocsátásra. A Playstation Experience nem szakmai rendezvényt, hanem nyílt esemény, bejöhet bárki, aki kicsöngeti a belépő árát.

Amennyire nem volt lenyűgöző az ECTS első pillantásra, a Playstation Experience annyira az. A méretek is mások: háromszor akkora területen terpeszkedik el a PSE, hatalmas, sötét terem, mindenhol, fények, füstök, száz projektor vetíti ki a falakra és az egyes szekciókat (a játékok téma szerint vannak elosztva, külön tábort kaptak a verseny, verekedős, akció, autós, sport, lövöldözős, multipla-



yer és kaland/fantasy anyagok, sőt, egy különálló EyeToy-szekciót is kialakítottak) elválasztó hatalmas fehér leplekre a legújabb játékok képeit.

A terem közepén színpad, itt zenekarok lépnek föl, folyamatosan megy a műsor, énekeltetik a népet, hangzavar van, több ezer ember kavarog – és MINDENHOL játszanak. Megbecsülni sem merem, hogy hány gépet hoztak ki Sony-ék (a gépek nem láthatók, arcade-szerű, leke-



rekített dobozokba van süllyesztve mindegyik, csak a kontrollerek lógnak ki), ezret-ezerötszázat biztos, de lehet, hogy ennek a dupláját.

„Fun, anyone?" – olvasható az új Playstation szlogen a bejárat felett. Igen, erről van itt szó, kérem, a szórakozásról. A Playstation Experience JÁTÉKOSÜNNEP, hatalmas cirkusz – a mögöttes kereskedelmi szándék persze nyilvánvaló, de ez minket itt és most egyáltalán nem érdekel. Magával ragad a hangulat: pár órára elfelejtem az újságot, az otthon minket váró lapzártát, a kint vég nélkül ömlő hideg esőt, és visszaváltozom egyszerű, a hobbijának élő játékossá. Kipróbálom az itt debütáló **World Rally Chapionship 3**-at (javított fizika, felgyúrt grafika, realisztikus törésmodell, teljes körű FIA-licenc), benézek a „Kizárólag 18 éven felülieknek" – szekcióba (itt az „erőszakos" játékokat lehet kipróbálni, hatalmas plüssfoteleken elhasalva, a sarokban DJ keveri az akció alá illő muzsikát), belekóstolok a **The Suffering**be (sötét, végtelenül brutális játék, kőkemény mészárlásokkal), aztán a szomszédos akció-bunkerbe átvándorolva a **Judge Dredd vs. Death**-szel lövöldözök egy kicsit (korábban már volt szó a Rebellion képregény-feldolgozásáról – FPS a drága, méghozzá a jobbik fajtából), aztán merengve nézem, ahogy egy ártatlan szemű szőke kisgyermek szanaszét veri rosszarcú ellenfelét a **True Crime: Streets of L.A.**-ben.

A bódulatból felocsúdva gyorsan visszavedlünk a szaksajtó jeles képviselőivé, és megcsináljuk a nehezen leegyeztetett interjút *Nick Deering*gel, a Sony Europe nagyfőnökével – ezt majd ti is láthatjátok a DVD-n, érdemes lesz megnézni, Deering úr NAGYON sok érdekes dolgot árul el nekünk a PSP-ről és a PS2-vel kapcsolatos terveikről. Az interjú után megpróbálunk visszajutni az ECTS-re. A néhány órája még nyitott átjárót időközben lezárták, így kénytelenek vagyunk kimenni az esőbe, és az egész hóbelebancot megkerülve, újra a főbejáraton keresztül betámadni az ECTS szekciót. Martin a kamerával babrál, és külső vágóképeket vesz fel a DVD-hez, én meg szépen



csendben átkozom magam: míg az interjúra vártunk (és a színpadi show-n röhigcséltünk) megállt mellettünk egy alacsony, szemüveges japán fiatalember, feleségestül, gyerkőcöstül. Mosolyogva hallgatták az éppen soros ver-



senyző próbálkozását a Karaoke Revolutionnel. Halvány gyanú ébred bennem, és jobban megnéztem magamnak a családot. Nyolcéves forma kisfiú, széparcú asszonyka, komoly képet vágó, két oldalra fésült fekete hajú, fiatalos kinézetű férfi hosszúkás szemüvegben. Arc felismer, kéz megremeg, szemem a japán férfi nyakában lógó belépőkártyára téved: HIDEO KOJIMA. Gyors számvetés: a digitális fényképezőgép az előbb merült le, toll nincs nálam – fél percig bámultam ifjúkorom hősét, aztán szépen csendben elindultam az interjúra kijelölt iroda felé - alán így volt a legjobb, a közös fényképet majd megcsinálom legközelebb...

A harmadik és negyedik nap fotózással, és némi londoni barangolással telik, ennek eredményét itt láthatjátok valahol a szöveg tőszomszédságában. Vasárnap fájdalmasan korán (hajnali négykor) indulunk ki a repülőtérre – a gépet szerencsére nem váratják sokat az angol légiirányítók, alig helyezkedünk el, már indulunk is felfelé. Tíz perc múlva, a felhők fölött már a leendő ECTS beszámolót írom a fejemben. Mi lenne, ha valami frappáns idézettel kezdeném az egészet, mondjuk azzal, hogy...

Liquid



WRC3
ÉPP ELKÉSZÜLTEK VELE AZ ECTS-RE



SIREN
A SONY VÁLASZA A SILENT HILL SOROZATRA!



WRC3
FEJLŐDÖTT AZ ELŐZŐ RÉSZ ÓTA?



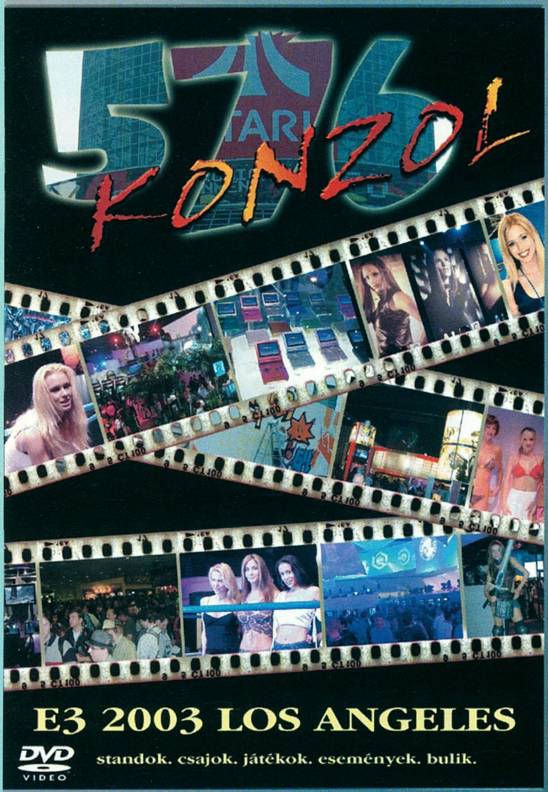
SIREN
TITOKBAN TARTOTT, IZGALMAS FEJLESZTÉS



WRC3
MEGÁLLJA MAJD A HELYÉT A GT4 MELLETT?



DOG'S LIFE
VALAMI TELJESEN ÚJ KONCEPCIÓ!



E3 2003 LOS ANGELES DVD

Ízelítő a több mint másfél órás dokumentumfilm tartalmából:

- A Nintendo stand legizgalmasabb játékai
- DOA3 fürdőruha divatbemutató
- A Sony stand és környéke
- Gran Turismo 4 és Final Fantasy XI játékrészletek
- Metal Gear Solid 3 - 12 perces előzetes!
- Az Eidos ring lányai - egészen közelről!
- Az Xbox stand rejtelmei
- + megmutatjuk a show összes fontosabb játékát!

Extrák:

- 50 kép a legszebb hostess csajokról
- 200 fotó a kiállításról
- Teljes összevont Konzol tartalomjegyzék

MEGRENDELÉS:
(amíg a készlet tart)

A DVD-t a szerkesztőség telefononszámán rendelheted meg! (369-26-86)

A DVD ára 999,- FT



576 KONZOL SMS KVÍZ NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha részt akarsz venni a NOKIA, a BRAVOTEL és az 576 közös, többlépcsős SMS játékában, először a következő kérdésre kell helyesen válaszolnod:

Melyik városban rendezték meg a 2003-as ECTS-t?

A Berlin
B Prága
C London

Küldd el SMS-ben a KN kódot, majd egy szóközt követően a helyes válasz betűjelét a 1792-es számra (pl.: KN_B).

Nyerési esélyedet tovább növelheted, ha a játék során minél több helyes választ küldesz be!

Főnyeremény: egy Java játékok futtatására alkalmas Nokia 3410 mobiltelefon.

További nyeremények: három darab PS2 DVD játék.

Az SMS ára 240Ft+ÁFA   Ügyfélszolgálat száma: 06-1-422-3490

Július-augusztusi nyertesek

A Nokia 3410 telefont ifj. Csapó Ferenc szolnoki játékosunk nyerte. Gratulálunk!

Nyertesek (kvíz):

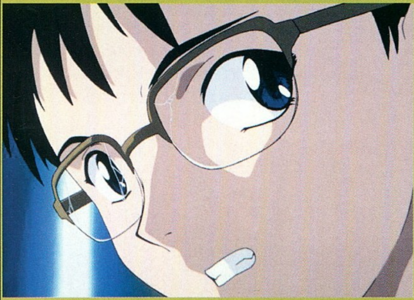
Hidenreich Róbert - Esztergom
Szécsényi Roland - Kistarcsa
Balogh Renáta - Sopron

Nyertesek (logo letöltés):

Bordás Zsolt - Budapest
Popomájer Tibor - Vállaj
Barna Pál - Mindszent

NEON GENESIS EVANGELION

AZ EVANGELION DOSSZIÉ



Neon Genesis Evangelion. A *Ghost in The Shell* és az *Akira* mellett tagja annak a képzeletbeli szentháromságnak, amit az átlagos, nem japanimáció-mániás halandó az animével szokott azonosítani. Az Evangelion kulturális hatása tagadhatatlan: utolsónak jelent meg a fent említett klasszikusok sorában, és velük együtt átformálta sok nyugati ember vizuális kultúráját. Az Evangelionnak olyan híres külföldi rajongói vannak, mint például James Cameron – a Terminátor filmek apukája pár éve még komolyan gondolkodott azon, hogy élőszereplős filmet forgat az Evangelion-szériából (most majd megcsinálja helyette más, méghozzá a Peter Jackson-féle WETA hathatós közreműködésével). Az Evangelion a játékvilágot is befolyásolta: elég megnéznünk a Zone of Enders robotjait, a hasonlóság szembetűnő – Yoji Shinkawa, a ZOE és a Metal Gear Solid I-II mechanikus egységeinek designere többször, több helyen is elragadtatással beszélt a sorozatról, és nem tagadta, hogy az NGE sokszor inspirációt jelentett a munkája során.





Az Evangelionnal már régóta akarunk foglalkozni, de nem akartuk belenyomorgatni a Cooltúra anime-szekciójának szűkös keretei közé. Ez egy huszonhat részes sorozat, nem lehet (pontosabban: *nem érdemes*) róla negyed oldalon értekezni. Most megragadjuk a kínálkozó alkalmat, és kicsit részletesebben mesélünk a sorozatról, az NGE világáról, és az Evangelion alapján készült játékokról.

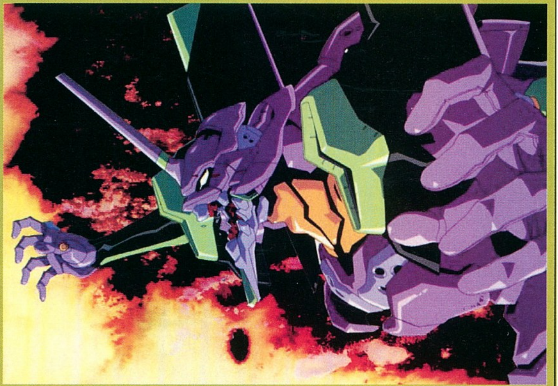


A RAJZFILMSOROZAT



A Neon Genesis Evangelion japán rajzfilmsorozat, ami 1995 októberétől 1996 márciusáig futott a helyi televízióban. A széria eredeti címe **Shinseiki Evangelion** – a produkciós munkákat a Gainax végezte, míg a direktori székben Hideaki Anno ült.

Az NGE története 2015-ben játszódik, tizenöt évvel az úgynevezett Second Impact után. A Second Impact egy hatalmas meteor becsapódását jelentette, mely megolvasztotta a jégsapkákat, áradásokat és földrengéseket okozott – az ennek következtében kitörő gazdasági válság pedig ismét háborúba taszította az egész világot. 2015-ben az emberiségnek újabb fenyegetéssel kell szembenéznie: titokzatos eredetű Angyalok támadják a Földet, láthatóan egy célpontra, a tokiói NERV-főhadiszállásra koncentrálva. A támadások ellen a NERV hatalmas, humanoid kinézetű, élő szövetből és fémből álló harci egységekkel, az úgynevezett EVA-kal védekezik. Az EVA-k nem működnek maguktól, pilótákra van szükség – ezek kizárólag 14 éves gyerekek lehetnek, összefoglaló nevükön a Childrenek. A történet főszereplője Shinji Ikari, egy félénk, hallgatag srác (tizennégy éves ő is), akit a sztori legelején egy gyönyörű fiatal nő, Katsuragi Misato félig-meddig erőszakkal becipel a főhadiszállásra. Misato a NERV hadműveleti főnöke, Shinji apja, Gendo pedig az EVA-k fejlesztéséért és működtetéséért fele. A várost újabb támadás éri, Shinji az egyetlen alkalmas pilóta – hősünk félig önkívületi állapotban kezdi el vezérelni az EVA-01-et (nem mindenkit fogadnak be magukba a harci egységek, előbb „szinkronizálni" kell velük) és kétségbeesett, brutális küzdelemben legyőzi az Angyalt. Shinji később megismeri Ayanami Rei-t, egy szintén elég csöndes kislányt – ő a másik kiválasztott. A duóhoz később csatlakozik a részben japán, részben német származású, vörös hajú Asuka Langley – ők hárman próbálják megmenteni a pusztulástól, és a Third Impact eljövetelétől az emberiséget. Történetmesélés befejezve – egyrészt nem akarok poénokat lelőni, másrészt eddig a sztori egy százalékát sikerült leírnom. Az Evangelion nem egyszerű darab, mi több, irtózatosan bonyolult. Szól egyrészt az Angyalok ellen való küzdelemről, a hősök zavaros múltjáról, és nem utolsósorban a bennük lejátszódó lelki folyamatokról. Ha nagyon le akarnánk csupaszítani a dolgot, akkor a Neon Genesis Evangelion Shinji kiteljesedésének története – adott egy fiú, aki kezdetben semmiért sem képes felelősséget vállalni, össze van törve, iszonyatos belső démonokkal küzd az anyja halála miatt, a sorozat végén pedig meghozza a világon legfontosabb, az egész emberiség sorsát befolyásoló döntést. Az Evangelion elgondolkodtat: szimbólumokkal bombáz, fontos kérdéseket tesz fel az emberi kapcsolatokról. Lehet persze úgy is nézni, mint elsőrangú mechás sorozatot: az Angyalokkal való összecsapások a műfaj legjobbjai, elképesztő, amit ott művelnek – csak azért nem írok példákat, mert nem akarom elvenni a felfedezés örömét azoktól, akiknek még soha nem volt szerencséjük a szériához. Az Evangelion nem csak anime-alapmű, hanem úgy általában mindenki számára ajánlott alkotás. A téma iránt érdeklődőknek ajánlom figyelmébe *Hikari* nagyszerű magyar nyelvű Neon Genesis Evangelion weboldalát (http://aoianime.animehq.hu/evangelion/) – ami itt nincs összegyűjtve a sorozatról, az nem is létezik – ezúton is köszönet neki, az oldal nagy segítségemre volt az adatok pontosításában.





A JÁTÉKOK



A Neon Genesis Evangelion alapján számos játék látott napvilágot – többségük persze Japánban, ezeknek csak minimális része kapott angol nyelvű verziót, akkor is csak (általában) rajongók által fordítva. Az alábbiakban a hivatalos, a Gainax által is elismert EVA-játékok felsorolása következik, a megcélzott platformok feltüntetésével. Kivételesen átmegyünk abszolút multiplatformba, és a pécés címeknek is a körmére nézünk – butaság volna kihagyni őket, a teljes képhez ezek a játékok is hozzá tatoznak. A lentebb felsorolt anyagok beszerzése nagyon nehézkes, a többségük már importból is rendkívül nehezen szerezhető meg – mivel javarészt 5-6 évesek, és már megjelenésükkor sem számítottak tömegjátéknak.

NGE: Ayanami Rei Ikusei Keikaku [Raising Ayanami Project]
(Platform: Dreamcast / PC, kiadó: Gainax, megjelenés: 2001 május, nyelv: japán)

Nem kell megijedni, szinte minden Evangelion-játék ilyen szép hosszú című. A bőséges kínálat egyik legjobb darabja – gyakorlatilag egy felgyúrt Princess Maker klón, melyben egy NERV alkalmazott bőrébe bújva kell nevelnünk egy éven át Ayanami Reit a szervezet központjában. A fő feladatunk a heti programtervek összeállítása lesz, négy kategóriára bontva: iskola, NERV kötelezettségek, szabadidős tevékenység és személyes tréning. Rei fizikumának és lelkének fejlesztése egyaránt ránk hárul: a kishölgy mentális fejlődését leginkább az határozza meg, hogy milyen eseményekre/programokra küldjük a kiképzés folyamán. Nevelhetünk belőle kegyetlen harcost, de érző emberi lényt is – ha nem vigyázunk, komoly fizikai és lelki sérüléseket szenvedhet. Programok lesznek dögivel: Reit küldhetjük vidámparkba, taníthatjuk hegedülni, bevezethetjük a divatos öltözködés rejtelmeibe, vagy akár várost nézhetünk a társaságában. A tevékenységünktől függően a játéknak több mint harminc befejezése lehet – ha érzel erőt magadban, hogy megküzdj a japán nyelvel, hosszú távú szórakozásban lesz részed, mert nagyon aranyos kis anyag.



Shinseiki Evangelion: Koutetsu no Girlfriend [Girlfriend of Steel]
(Platformok: Saturn / Playstation / Macintosh / PC, kiadó: Gainax, megjelenés: 1998 április, nyelv: japán, illetve angol fan-fordítás)

A Koutetsu no Girlfriend egy igazi képes-szöveges-filmes anime kalandjáték. Japánban a kalandjáték műfaja mást jelent, mint nálunk: itt nincsenek feladványok, nem kell rejtvényeket megoldani – a Girlfriend of Steel interaktív rajzfilm, a történet pörög magától, mi pedig néhány ponton beleszólhatunk, hogy akkor most miként tovább. A játék története erősen kapcsolódik az eredeti szériához, annak egy (be nem mutatott) mellékágát dolgozza fel – a történések valahol a tizedik és a tizenhatodik rész között játszódnak. Shinjiék osztályába egy új, tizennégy éves leányzó, Mana Kirishima érkezik, aki persze azonnal beleszeret hősünkbe. A történetben feltűnik Rei is, de neki nincs túl nagy szerepe. Jópofa, helyenként magával ragadóan humoros szerelmi történetet kapunk, Shinjivel a főszerepben. A játék pécés verziójából kering a neten egy angolul feliratozott kalózverzió (ez az eredeti japán változat négy cédéjével szemben csak egy cédés – az urak ügyesen összetömörítették a digitális hanganyagot). Beszerzése természetesen illegális, maximum egy gyors kipróbálás erejéig érdemes belenézni, mielőtt Japánból megrendelnétek (a ma már igencsak borsos áron vesztegetett) hivatalos verziót, mondjuk az egyes számú Playstationre.



Shinseiki Evangelion: Koutetsu no Girlfriend 2
(Platform: Playstation 2, kiadó: Gainax, megjelenés: 2003 május, nyelv: japán)

Ahogy a cím is mutatja, ez a Koutetsu no Girlfriend folytatása, ezúttal Playstation 2-re. A műfaj maradt ugyanaz, ezúttal is melléktörténetet kapunk, Nagisa Kaworu főszereplésével – új szereplő nem került a játékba. Az időpont is más, a második rész valahol a huszonnegyedik epizód környékén kapcsolódik a történet főszálához. Japánból importálható, igen húzós, 8800 yenes áron.

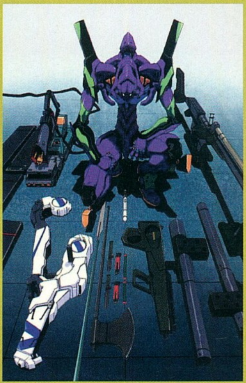
Evangelion 64
(Platform: Nintendo 64, kiadó: Bandai, megjelenés: 1999 június)

A Nintendo 64 is megkapta a maga (egy darab, de legalább exkluzív) Neon Genesis Evangelion játékát. Az Evangelion 64 sajna nem túl jól sikerült darab: a körítés fantasztikus, a fejlesztők a cartridge szűkös tárolókapacitásához képest rengeteg (az eredeti sorozatban nem látott) filmrészletet, és igen jó minőségű zenét passzíroztak bele a kártyába – maga a játék viszont említésre sem méltó, unalmas minijátékok, és egyszerű akciórészek sorozata, melyekből csak néhánnyal lehet ideig-óráig elszórakozni – közös jellemzőjük, hogy nagyon rövidek. Ez tényleg kizárólag csak az egészen keményvonalas fanoknak ajánlott, akik a szokásos nyelvi problémák mellet egy elrontott játékkoncepcióval is hajlandóak megharcolni. Nagy pozitívuma viszont, hogy nem mellékágat dolgoz fel, hanem a teljes eredeti történetet végigjátszhatjuk benne – kár, hogy csak a minőségi körítésre futotta, igazán jó játék lehetett volna belőle.



Neon Genesis Evangelion Typing E-Keikaku [NGE Typing Project E]
(Platform: Dramcast/Playstation 2/PC, kiadó: Gainax, megjelenés: 2001 április, nyelv: japán)

Újabb tipikusan japán műfaj: gépírásoktató játék. A sorozat története által inspirált küldetésekben kell részt vennünk, a missziók sikere attól függ, hogy sikerül e elég gyorsan begépelnünk a képernyőn megjelenő szöveget. A játék érdekessége, hogy az összes karakter SD (super deformed, a „nagyfejű ábrázolásmód", ugye) formában jelenik meg benne. Számunkra használhatatlan (illetve használható, csak szerezz be hozzá egy japán billentyűzetet, és tanulj meg japánul írni – sok szerencsét! :-) ebből sem ártana egy angol verzió, mert maga a játék nagyon cuki. Az első rész sikerén felbuzdulva egyébként a Gainax folytatást is készít, ez mostanság fog megjelenni (Japánban).



Neon Genesis Evangelion Eva: Yukai na Nakama Tachi
(Platform: Playstation/Saturn, kiadó: Gainax, megjelenés: 1998 július, nyelv: japán)

Huh, ezzel gondban vagyok. Táblás játék, de a nyelvi korlátok miatt nagyon nehezen kibogozható szabályokkal. Ha valaki tudja pontosan, hogy mit kell csinálni benne, dobjon meg egy maillel, és közösen kiegészítjük az adatbázist. :-)

Neon Genesis Evangelion First Impresson
(Platform: Saturn, kiadó: SOJ, megjelenés: 1996 március, nyelv: japán)

Újabb videó nézegetős kalandjáték, újabb melléktörténet, mely ezúttal közvetlenül Asuka Langley megérkezése után kapcsolódik a fősodorhoz. A szokásos „nézek tíz perc filmet, nyomok egy gombot, nézek még tíz perc filmet, nyomok egy másik gombot" játékmenetet itt csaták színesítik – ezeket körös rendszerben, a taktikai RPG-khez hasonlóan kell megvívnunk. Készült második része is, ugyancsak Sega Saturnra, Neon Genesis Evangelion Second Impresson címmel, ez 1997 márciusában jelent meg, a kiadó ugyanaz.



Neon Genesis Evangelion Digital Card Library
(Platform: Saturn, kiadó: SOJ, megjelenés: 1997 október, nyelv: japán)

Kivételesen nem melléktörténet, hanem a sorozat sztoriját dolgozza fel. Minijáték gyűjtemény (kilenc darab van belőlük), egy fokkal jobb, mint a Nintendo 64-es inkarnáció. A cél az összes Digital Card összegyűjtése – a kártyák természetesen mind Evangelion-témájúak.

Eddig tartott a részletes felsorolás, jöjjenek azok az apróságok, amikről nagyon keveset tudunk.
A **Neon Genesis Evangelion Mahjong Hokan Keikaku** mahjong-játék Gameboy Colorra, 2000-es keltezéssel. Az NGE univerzum egy másik handheldet is betámadott 1999-ben, az egyszerűen csak **Neon Genesis Evangelion** névre hallgató RPG-t a Bandai adta ki WondeSwanra, a japán pécés közönség eközben a **Shinji and Good Friends** kódnevű, négy játékból álló gyűjteménnyel szórakozhatott (**Evangelion Seven** – kártyajáték; **Evangelion Operator Logics** – táblás logikai játék; **Evangelion Seasons** – újabb japán kártyajáték; **Evangelion Solitare** – pasziánsz).
NGE játékok lesznek a jövőben is: ez év októberére várjuk **Neon Genesis Evangelion: Ayanami Ikusei Keikaku – Asuka Hokan Keikaku**-t a Broccoli gondozásában Playstation 2-re, ami az összeállításunk elején tárgyalt *Raising Ayanami Project* folytatása, ezúttal Asukával kibővítve.

Liquid

RETRO ROVAT



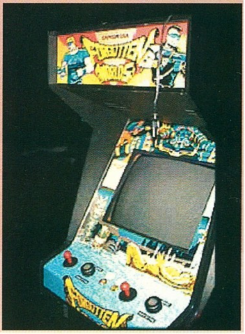
CPS2 BOARD



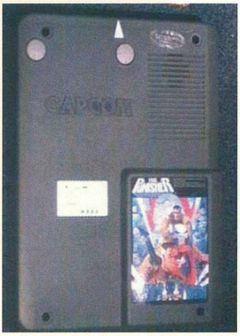
CPS3 BOARD + CARTRIDGE



CPS CHANGER



FORGOTTEN WORLDS



CPS1 BOARD + JÁTÉK



CPS2 SZENDVICS



CPS1 BOARD + CHANGER



LAST DUEL

CAPCOM ÉS A JÁTÉKTERMEK

Villódzó fények, enyhe füst, a zümmögő gépek fanyar-édeskés illata és megszámlálhatatlan, monitorokra tapadó szempár… Néhány évvel ezelőtt talán így lehetett volna leírni ezeket a bizonyos *csodás helyeket*, melyek a világ számos pontján megtalálhatók voltak.

Játéktermek.

Szentélyek voltak ezek, ahová újabb és újabb eltévedt lelkek zarándokoltak el, hogy aztán rendre behódoljanak egy-egy újabb istenségnek, melyek a sikergépekben lakoztak. Virtuális istenek bűvölték a magukat bűbáj ellen megvédeni képtelen halandókat. Nem számított, honnan jöttél, s ki vagy: ha úgy markoltad a kart, mint Yoda a fénykardot, istenné válhattál magad is.

Bár az emlékekből kivetített idilli kép mára már erősen megváltozott, a múltkori számunkban bemutatott SNK mellett az elmaradhatatlan rivális, a Capcom is a mai napig futja még tiszteletköreit a játéktermek falain belül (és kívül is természetesen).

PRE-CPS: A KEZDETEK

A CAPCOM (nevét a CAPsule COMputer név rövidítéséből kapta) céget néhány tévhittel ellentétben még a '70-es évek végén, egész pontosan 1979. május 30-án alapították Japánban azzal a szándékkal, hogy in-house fejlesztőik különböző felépítésű játéktermi masinákra szoftvereket készítsenek. Az ötleteket tettek követték és kisebb erőfeszítések árán végül elkészült az első hivatalos Capcom produktum, a *Vulgus* személyében. Egy hagyományos stílusban érlelődött scrollozós shoot'em-up játékról van szó, melyet még az SNK-val közös platformra készítettek.

Számos, a mai napig ismert klasszikus első epizódját alkották ekkor meg, melyeknek egyik legnevesebb és máig élő képviselője a Street Fighter, amely '87-es augusztusi megjelenésével egyes japáni játéktermekben egyenesen tömeghisztériát váltott ki. Egy szép és sikeres sorozat vette kezdetét, amit akkoriban Capcomék még álmaikban sem mertek remélni. A PRE-CPS korszakban a fentebb említett címeken kívül azért még születtek népszerű és sikeres produktumok, mint pl. az utolsók közt jegyzett 1988-as Last Duel is, (Capcom-Atari produkció) amely az egyik legismertebb shooter volt anno szerte az egész világon és megjelenésével rendkívül magasra tette a mércét az arcade bizniszben szintén aktívan tevékenykedő fejlesztők számára.

A sikereket sikerre halmozó cég mérnökei az idő teltével felismerték azonban, hogy az egymástól teljesen eltérő boardok (így hívják az arcade gépek NYÁKjait) közti inkompatibilitás és az ebből fakadó nehézségek megszűntetésére a legjobb, ha teljesen saját készítésű rendszereket fejlesztenek ki. A vízválasztó szerepet az utolsó PRE-CPS rendszerű Capcom játék, a Forgotten Worlds vállalta magára, ugyanis megjelente után nem sokkal a CPS1 vette át az elavult rendszertől a stafétabotot.

Konklúzió: az 1984 és 1988 közt eltelt időszakban rengeteg olyan Capcom fejlesztésű játék készült, melyek a mai napig ismertek és kedveltek az idősebb generáció számára – elsősorban hangulatuk és az általuk nyújtott játékélmény az, ami ennyi idő után is megőrzi őket, mint klasszikusokat a köztudatban. A múlt felé is nyitott gémerek nyálazzák át a MAME és a Callus emulátorok által támogatott ROM-ok listáját – ha tulajdonotokban van a romset, ismét felcsendülhetnek a már jól ismert „kepkomos" dallamok.

A CPS1 MEGSZÜLETÉSE

A Forgotten Worlds sikerei után nem sokkal a Capcom a nyereségtől és a jövőbeni sikerek reményétől megrészegülve mutatta be az előzetesen beharangozott következő generációs arcade rendszerét, amely a Capcom Play System 1 (CPS1) nevet kapta. Már az első pillanatokban nyilvánvalóvá vált, hogy az újdonsült platform többszörösen erősebb és sokoldalúbb, mint a „kiszolgált" előd. Az új hardver adta lehetőségeknek köszönhetően sokkal nagyobb volumenű fejlesztések láthattak napvilágot, melynek első gyümölcsei a géppel szinte egy időben debütáló Street Fighter 2, a Lost World, a Ghouls'n Ghosts, valamint a Punisher sikerei voltak. Capcoméknak nem okozott többet gondot a célplatform milyensége, fix fejlesztői környezetben dolgozhattak – ráadásul a módosított grafikus Motoroloa 68000-es processzor 4-5x annyi sprite mozgatását tette lehetővé, mint korábban. A rendszer két fő alkotóeleme a game-, valamint a mainboard volt, melyek két különálló NYÁKként voltak kaphatóak. Az alaplapon helyet kapott még egy standard csatolófelületnek számító JAMMA konnektor (melynek használatára későbbiekben kitérünk), illetve egy-egy RCA hangkimenet is. Ahhoz, hogy a rendszert működésre bírják, elég volt egy standard kabinettel (kabinet = maga a faburkolat a képernyővel, az irányítófelülettel és a standard csatolókkal együtt, melyek a CPS1 mainboardjához csatlakoztak), valamint egy gameboarddal rendelkezniük a játékosoknak és már hódolhattak is a szenvedélyüknek.

Az in-house fejlesztők és külsős, Capcom számára fejlesztő cégek sorra hozták ki a sikerjátékokat. A '89-ben megjelent a Final Fight és Dynasty Wars, a hack'n slash kategóriába tartozó Strider, valamint a shoot'em up Area 88 visszahozta az új hardver kifejlesztéséhez szükséges tőke nagy részét. Az elkövetkezendő két évben aztán a felhasználók tudta nélkül a Capcom kicsit hozzányúlt az 1.0-s boardhoz és az Archer and Incorporate segítségével kidolgoztak egy új dekóderchipet, amely a QSound kódnévre hallgatott. Az újdonsült technológia alkalmazásával a második generációs CPS1 játékok a ma ismert Dolby-hoz hasonló térhangzással is büszkélkedhettek riválisaikkal szemben. A módosítások után egy rendkívül stabil, jól használható, az akkori trendnek megfelelő színvonalú boardot kaptak, melyet a folyamatosan érkező újdonságok 100%-ban ki is használtak. Legjobb példa erre a nálunk is rendkívül népszerű Cadillacs & Dinosaurs, plusz a Captain Commando – King of Dragons – Warriors of Fate trió, valamint az utolsó CPS játékok közt megjelent 1993-as Slam Masters, az 1994-es Rockman: The Power Battle (nálunk Megaman), és a Pang harmadik epizódja, amely már a CPS2 térhódítása alatt látott napvilágot.

Japánban az efféle játékok rendkívül nagy népszerűségnek örvendenek, CPS-es Rockmanből, Pangból, és Street Figterből a mai napig rendszeresen szerveznek bajnokságokat, melyeken nem ritka az sem, hogy a CPS hívők kedvenc karakterüknek hódolva jelmezekbe öltöznek és nemegyszer még a karaktereknek megfelelően is viselkednek – miközben játszanak, avagy éppen egymással beszélgetnek.

CPS2 – AZ ÉLVONALBAN MARADÁSÉRT

1993-ra kezdett nagyon eldurvulni az arcade piac. A két nagy japáni rivális, az SNK és a SEGA a CPS1-nél sokkal jobb felszereltségű és teljesítményű gépekkel bombázta a játéktermek látogatóit. Ideje volt tehát, hogy a Capcom is előrukkoljon valami újdonsággal, amivel ismét borsot törhet a Sega csúcs System 32-je, valamint az SNK Neo-Geo MVS-e orra alá. Villámgyorsan piacra dobták a CPS1 korában már fejlesztési stádiumban leledző, következő generációs rendszerüket, amely a Capcom Play System 2 nevet kapta. A CPS2 hardverileg hatalmas technikai ugrás volt az elődhöz képest, a létező legmodernebb technológiát alkalmazták annak érdekében hogy a CPS1-hez hasonló megbízhatóságú, ám azt minden téren nagyságrendekkel megelőző, a maximális igényeket kielégítő masinát kapjanak. Egy kis technikai ízelítő a teljesség kedvéért: a CPS2 game- és mainboardjába belepakoltak 1-1 db. 16 MHz-es, egymással szinkronban dolgozó Motorola 68000-es CPU-t, valamint egy Zilog Z80-A 6 MHz-es társprocesszort, melyek működését egy 24 bites címbusszal, valamint egy 16 bites adatbusszal látták el – a minél gyorsabb adatáramlás elősegítése érdekében. A Capcom Play System 2 a 32 bites színpalettából egyidejűleg 4096 szín megjelenítésére volt képes és 900 sprite mozgatását tette lehetővé, melyek 320x244-es felbontásban feszítettek a képernyőn. A játékok méretének kezdetekben a 322 Mbit szabott határt, ami persze az idő során szűkösnek bizonyult, így később kibővítésen esett át. A hangzás terén is volt mit behoznia a SEGA-SNK párosnak: a QSound Labs chip továbbfejlesztésének köszönhetően a CPS2-ben debütáló új hangzás előnyeit először az 1993-as 2D-s Super Street Fighter 2 használta ki.

Látványát tekintve a masina leginkább egy „műanyag szendvicsre" hasonlított, ezáltal a külső szemlélő számára a gyártási számon kívül elektronikai mivoltából szinte semmit sem mutatott. Az alsó panel volt maga az alaplap (mainboard), a felső pedig a gameboard, melyről csak a rajta levő matrica árulta el, hogy milyen játékkal is nézünk far-


SF3 THIRD STRIKE


SF2 CHAMPIONSHIP EDITION


RED EARTH


PUNISHER


MARVEL VS CAPCOM


KNIGHTS OF THE ROUND


KING OF DRAGONS


GHOULS'N GHOSTS


DYNASTY WARS


DARKSTALKERS NIGHT WARRIORS


D&D: SHADOW OVER MYSTARA


CARRIER AIR WING


CAPTAIN COMMANDO


ARMORED WARRIORS


ALIENS VS PREDATOR


WILLOW

kasszemet. Szintén a GB-n kaptak helyet a Qsound csatlakozók, a JAMMA konnektor, valamint a kabinet működéséhez szükséges csatolófelületek is.

A CPS 2 esetében egy külön fejezet volt az alaplapok és a játékok összepárosítása, ugyanis ezek okozták a tulajdonosok számára a legtöbb keveredést. Alapos ismeretük elengedhetetlen volt, ha az ember CPS2 rendszert akart építeni magának. A CPS2-A minden esetben az alaplapokat jelöli, a CPS2-B pedig magukat a játékokat. Mindketten rendszerint a régiókódjukban tértek el egymástól, ezzel próbálta a Capcom megakadályozni, hogy különböző földrészekre a pénzbedobós masinákba illegális hardver kerüljön. A különböző színek eltérő régiót jelentettek, így pl. a szürke CPS2-A az ázsiai szekció alaplapja volt és csak a szürke, azaz „gray" CPS2-B játékokkal volt hajlandó együttműködni. Természetesen a buherátorokat, hobbi barkácsolókat nem érdekelték az efféle (elméletben) elháríthatatlan akadályok... Később Európa, valamint az USA számára is készítettek multifunkcionális boardokat, mint pl. a narancssárga (ORANGE) CPS2-A-t is, amely a mai napig a legdrágább alaplap, ugyanis a létező összes CPS2 játékkal kompatíbilis, legyen az bármilyen régiókóddal ellátott verzió.

Mielőtt rátérnénk a nagyságrendjében leginkább Neo-Geo-hoz hasonló sikereket elért stuffokra, még egy apró megjegyzés, amelyben a CPS2 az összes létező arcade rendszertől eltér: a vásárolt játék minden esetben tartalmazott egy általában Maxell gyártmányú lithium-ion akkumulátort, amely áramtalanításkor megőrizte a ROM-ok tartalmát. Ez általában 5-6 évig elegendő energiaforrással rendelkezett, s ha lemerült, dobhattuk a kukába a gameboardunkat. Mind Európában, mind pedig az USA-ban a mai napig vannak kihelyezett Capcom képviseletek, ahol adatvesztés nélkül cserélik ezeket az aksikat. Ha azonban úgy döntünk, hogy magunk kíséreljük meg véghezvinni ezt a műveletet, akkor készüljünk fel arra, hogy ha bármiben is hibázunk, könnyen lehet, hogy gazdagabbak leszünk egy, az elkövetkezendőkben csak porfogóként használható CPS2-B-vel...

Játékok tekintetében a CPS2 igazi rajongók kedvence, az aukciós áruházak állandó résztvevője, s az arcade videojáték történelem vitathatatlanul nagy alakja. A játékfelhozatalt tekintve majd' 40 arcade játék jött már világra erre a rendszerre (az eltérő régiójú verziókat most nem számolva), melyek közt számos, nextgen konzolokra (köztük a Dreamcastra is) portolt változat is tanyázik. Csak egy kis ízelítő kedvéért: Mars Matrix (2000), Giga Wing (1999), Marvel Super Heroes (1995), Marvel S. Heroes vs. Street Fighter (1997), Marvel vs. Capcom (1998) , Darkstalkers (1994), X-Men: Children of the Atom(1995), X-Men vs. Street Fighter (1996). Egytől-egyig nagyszerű játékok, de folytathatnám a sort a Dungeons of Dragons két sikerjátékával, a '96-os Shadow Over Mystara-val, avagy a '94 őszén megjelent Tower of Doommal is... Alienek, Predatorok és az elkeseredett emberiség harcát mutatja be a '94-es Aliens vs. Predator, míg a '96-ban debütáló Megaman a Power Fighters-ben a felkelő robotok baját látja el rendesen.

A sikeres sorozatoknak köszönhetően a Capcom megőrizte a játéktermekben a helyét a 2D-s fronton, habár a '90-es évek vége felé egyre több helyen ütötték fel fejüket a 3D-be átavanzsált hősök, megjelentek a sport, autó, valamint bunyós stílus trendi megújulását követő játékok is. Az újgenerációs konzolok térhódításával pedig véglegesen megszűnt az a hivatalos álláspont, miszerint a legjobb és legszebb grafikájú ás hangulatú játékokkal bizony csak eme *szentélyekben* találkozhatunk.

Ennek ellenére a CPS2-n mai napig folyik a harc. Reményeink szerint pedig folyni fog továbbra is, hiszen az újgenerációs konzolokra is elérhetőek az imént felsorolt produktumok. Ha nem áll szándékodban kabinetes boardot vásárolni, de szívesen kipróbálnád a fentebb felsorolt Capcom klasszikusokat, számos emulátorral megteheted (már Xbox-on is).

A CAPCOM KONZOL: CPS CHANGER

1994-ben látván az SNK NEO-GEO AES otthonra szánt konzoljának sikerét, a Capcom is úgy gondolta, megpróbálja, ami a riválisnak sikerült: létrehoznia az arcade rendszerből egy „hazavihető" változatot. A konzolnak szánt masina a CPS Changer (Capcom Power System Changer) nevet kapta és nem állt másból, mint egy adapterből, melyet a JAMMA csatolón keresztül a CPS1 alaplapjához illesztve lehetővé vált a az egész rendszer TV-re csatlakoztatása. A CPS Changeren található volt még két, SNES kontrollerrel kompatíbilis csatolófelület – a hozzá kapható joypadek (CPS Fighter) használhatóak voltak a SNES/Super Famicom-hoz is és fordítva –, valamint egy 8 csatornás mono kimenet is – RGB és sztereó csatlakozóknak nyoma sem volt. Működőképes állapotban az egész úgy nézett ki, mintha hobbi barkácsolásunk eredménye lett volna, távolról sem volt nevezhető konzolnak. Az adaptert csak a CPS1-es mainboardokhoz lehetett használni, a hozzá készült néhány játékprogram pedig nyomába sem ért a CPS2-es változatoknak. Sikertelenségét az is tetőzte, hogy rendkívül sokba került, az ára egyharmadáért kaphattunk egy SNES-t, mely sok esetben jobb vizuális megjelenítéssel rendelkezett, mint a Capcom masinája. Összességében tíz játék készült hozzá, melyek lényegében CPS1-2-es portolások voltak, de a csökkentett színpalettának, no meg a hangchip gyengesége miatti alacsonyabb sample rate-nek köszönhetően sokkal szegényesebben néztek ki a szerencsétlenül *konzolnak* nevezett masinán, mint a nagytesókon. A tíz játék (közülük talán a '94-es Final Fight, a '95-ös Captain Commando, valamint a '95-ös King of Dragons érdemel említést) manapság „rare" státuszban leledzik, valószínűleg az alacsony legyártott darabszám miatt is.

CPS3 – A TRIÓ HARMADIK TAGJA

Amint azt a CPS2-nél említettük, '96 környékén kezdtek szélesebb körben elterjedni a csak 3D-s megjelenítést használó játékok. A Capcom egyetlen futó, arcade piaci masinája azonban kevésnek bizonyult ezen feladatkör ellátásához. Kellett valami tehát, amely alkalmas a modern kornak megfelelő stuffok futatására – így esett a választás egy önmagában teljesen új rendszer kifejlesztésére, amely a fantáziátlan CPS3 nevet kapta. Az újdonsült hardver Hitachi által készített grafikus chipje lehetővé tette az akkoriban dívó poligon és vektor alapú ábrázolásmód használatát hasonlóképp, mint a Sony PlayStation és a Sega Saturn esetében. Az SH-2 kódnevű GPU-nak köszönhetően a maximálisan megjeleníthető objektumok száma 1024-re emelkedett, melyek egyszerre 32768 színből épülhettek fel és a vektoros/poligonos megjelentési mód használatával lehetővé vált a 60 képkocka/mp álomhatár elérése is. A játékok standard 650 MB-os CD lemezeken tárolódtak, melyek egy SCSI CDROM-on keresztül kerültek felhasználásra. A CD csatolóval egyidejűleg egy cartridge is helyet kapott a boardon, ami a korongról való adatok feldolgozására, majd a későbbiekben átmeneti tároló helyévé vált. Ha tehát egy CPS3-as játékot vásároltunk, egy CD lemezt és egy specifikus, az adott játékhoz való cartridge-ot kaptunk a pénzünkért. Ez a kalózkodás miatt volt szükséges. A CD-ROM-ot lemásolhattuk, de csak a hozzá való cartidge-el használhattuk. A gép elindulása is lassú volt, majdnem 30 perc kellett a teljes felbootoláshoz, amit

ráadásul meg sem érte kivárni, hiszen az a mindössze hat(!) játék, amely elérhető volt ehhez a rendszerhez, nem volt valami eget rengető újdonság.

Konklúzió: A felejthető játékok ellenére a PRE-CPS, a CPS1, valamint a '90-es évek közepéig tartó CPS2-es korszak meghatározó volt a videojáték történelemben. Sok, mára már klasszikus sikerjáték született a Capcom boszorkánykonyhájában, melyek között nem egy a játéktermeket választotta bemutatkozása helyszíneként, s csak később vándorolt át valamilyen formában a konzolok világába. Akik anno ezen „szentélyek" rabjai voltak, tudják: Capcom rajongónak lenni nem két hónapra, hanem egy **életre** szóló élmény. Azt hiszem, mindannyian egyetértünk ebben!

Stinger
stinger@576.hu





A tokiói városháza Shinjukuban



„Üdvözlet a Marsról, Földlakók!"



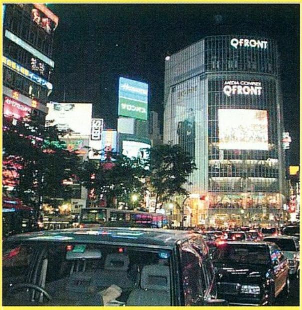
„Szerinted nem öltöztem túl konzervatívan?"



Shinjuku metroállomása a legforgalmasabb Japánban



Shinjuku felhőkarcoló negyede



Shibuya teljes éjjeli pompában



Shibuya nappal

BIG IN JAPAN PART 3

Szervusztok, gyerekek! Ismét **Big** bátyus küldi néktek enyhén szaké-illatú üdvözletét a világ másik végéről! Mint hallom, a vén Európában a kánikula szorgalmasan döntögeti az évezredes rekordokat (még szerencse, hogy a Bush bácsi szerint nincs globális felmelegedés...). Itt Tokióban véget ért az esős évszak, bár, ha ezt nem jelentették volna be hivatalosan, szerintem senki sem vette volna észre. Ugyanis az eső nagy vidáman, szinte *megállás nélkül zuhog* úgy június eleje óta. (Ja, ezt augusztus közepén írom, csak úgy miheztartás végett.) A nyári uborkaszezonban Tokióban sem sok minden történik, játékfronton az egyetlen igazán komoly hír, hogy megjelent a Final Fantasy Chrystal Chronicles GameCube-ra. Játszani sajnos még nem tudtam vele, csak demókat láttam belőle. Egy biztos, gyönyörű a game, alaposan megmutatja, hogy a GC semmivel sem gyengébb gép a riválisainál. Ja, és négyen lehet játszani, ahol a GBA-t használva irányítónak, mindenki saját kis képernyőjén mozoghat a menükben, adhat ki parancsokat, míg a TV-n teljes pompájában zavartalanul mehet a gyakás! Nekem nagyon tetszik, ha minden igaz, jövő februárra lesz belőle angol verzió.

Na, csapjunk a szusiba: a múltkorában megígértem, hogy bemutatom Tokió fontosabb kerületeit mindazoknak, akik még nem jutottak el ebbe a fantasztikus városba (gondolom, itt most a Tisztelt Olvasóközönség 99.9%-át szólítottam meg, de sebaj, pár éve még én sem hittem volna, hogy itt kötök ki, szóval van remény!). Ezt azért is csak most tudom megtenni, mert én is csak négy hónap ittlét után jutottam el oda, hogy legalább már *jártam* a legfontosabb kerületekben. Illetve a legfontosabb kerületek többségében. Na jó, a legfontosabb kerületek többségének központjában. Vagy legalább láttam őket a vonat ablakából...

Hát igen, Tokióval kapcsolatban egy dolgot mindenképpen le kell szögezni: a város **nagy**. Azaz inkább óriási, bődületes, gigantikus, hatalmas, mega-brutál nagy. Elég arra gondolni, hogy csak a városmagot alkotó 23 belső kerületben (ku) **8 millió** ember lakik, azaz majdnem Magyarországnyi. Tokió teljes agglomerációja pedig több mint **27 millió** embernek ad otthont, ami azért már egy tisztes méretű ország teljes lakossága lehetne. Na, most ez a hatalmas népesség alig néhány ezer négyzetkilométeres területen zsúfolódik össze, ezzel Tokió körzete a világ legsűrűbben lakott területe. Nem túl meglepő tehát, hogy egy számítás szerint a '80-as évek végén, amikor az ingatlanárak a csúcson voltak, **a császári palota belvárosi földterülete kb. annyit ért, mint Kalifornia állam tokkal-vonóval...** Szóval nincs könnyű dolga annak, aki meg akarja ismerni Tokiót, nemhogy bemutatni!

Egy másik furcsaság a város szerkezete; illetve, hogy nincs neki olyan. Tokiónak nincs központja, nincs belvárosa, és nincs igazán széle sem. Az egész egy alaktalan, amőbaszerű valami, ami valójában nem is egy város, hanem *több száz* kisebb-nagyobb település összenövéséből jött létre. Ezek a városok és falvak, ahogy elnyelte őket a megalopolisz, külsőre ugyan beleolvadtak a nagy egészbe, viszont megtartották saját városközpontjukat és városi közösségüket. Ezért Tokió minden kerülete ma is külön egyéniség, saját belvárossal, lakónegyedekkel és saját hangulattal. Olyan, hogy Tokió városközpontja, tulajdonképpen nincs is, illetve sok van; mindegyik más-más kerületben (mondjuk egyenként is büszke lehetne bármelyikükre sok „világváros"). Ezek közül próbálom meg a kedvenceimet (nagyon vázlatosan) bemutatni.

SHINJUKU

Kezdjük talán a legnagyobbal. *Shinjuku* (Sindzsuku-nak ejtik) Tokió Manhattanje. Itt található a város egyetlen felhőkarcoló-negyede. Amúgy Japánban nem jellemzőek a felhőkarcolók, a földrengésveszély miatt ugyanis nagyon drága az építésük.

A felhőkarcolók szépek, magasak és meglehetősen unalmasak. Irodaházak vannak bennük, a tetőn pedig éttermek kilátóval, nagyjából ennyit lehet róluk elmondani. Persze egy magamfajta kelet-közép-európai sóhernek ez is élmény, de ha csak ez lenne Shinjuku vonzereje, nem venném bele a Tokió érdekességeiről szóló beszámolómba. Viszont van egy negyed Shinjukuban, ami már megérdemli, hogy behatóbban tanulmányozzuk ;) A neve *Kabuki-Cho.*

Kabuki-Cho magyarul Kabuki-Várost jelent, de a helynek semmi köze nincs a hagyományos japán színházhoz. Közelebb járunk az igazsághoz, ha azt mondjuk, Kabuki-Cho Tokió Vice City-je. Na, persze nem abban az értelemben, hogy tombolna az erőszak, és percenként kirángatnák az embert a kocsijából hawaii-inges gengszterek (elvégre Japánban vagyunk!), de tény, hogy ez itt a Bűn Városa. A városrész nem más, mint Japán (és talán Bangkok kivételével egész Kelet-Ázsia) legnagyobb vöröslámpás negyede. Na, most a prostitúció elvileg illegális Japánban, de persze ez nem zavarja különösebben a számtalan masszázsszalon, topless bár, hostess iroda, talent pub, image-klub és egyéb fantáziadús néven futó műintézmény tulajdonosait és vendégeit (nem beszélve a telefonfülkéket elborító matricákról, ahol állítólagos diáklányok ajánlgatják szolgálataikat kalandvágyó üzletembereknek). A tulajdonosokról nem árt tudni, hogy a kerület szinte teljesen a Yakuzák befolyása alatt áll; bizony éjszaka rengeteg fekete öltönyös, sötét napszemüveget viselő úriembert lehet látni, amint szupermodell külsejű (gyakran európai) nőkkel az oldalukon furikáznak nyitott tetejű luxusautókban. Egyébként a Yakuzák esetében az „úriember" szó nem feltétlenül ironikus. Egyszer a saját szememmel láttam, hogy egy ilyen nehézfiú kénytelen volt megállni a Ferrarijával, mert egy hajlott hátú nénike egy benyugtatózott éti csiga sebességével pont előtte próbált átcsoszogni az úttesten. Mindenkinek a fantáziájára bízom, hogy szerinte mit lépne erre egy hazai kopasznyakú aranyláncos... Távol-keleti kollégája fogta magát, kiszállt a kocsijából, odament a nénihez, udvariasan meghajolt, majd karon fogta és átvezette az úttesten. Búcsúzóul megint meghajolt és továbbhajtott, mint aki jól végezte dolgát. Néha nagyon tudom csodálni a japánokat...

Kabuki-Cho John Woo akciófilmekbe illő hangulatát – neonorgia, szemerkélő eső, ködös sikátorok – a *pachinko*-barlangokból kiszűrődő hangos csilingelés teszi teljessé. Ha valaki esetleg még nem járt pachinko-barlangban, azt javaslom, a jövőben se tegye. A pachinko (pacsinkó) egy japán szerencsejáték, nagyjából a flipper és a félkarú rabló keveréke. Apró acélgolyókat kell egy gépbe dobálni, amik, ha a golyók a megfelelő helyre esnek, nyereményként újabb golyókat adnak ki. A végén a nyereményt pénzre lehet váltani. A baj az, hogy egy ilyen „játékteremben" olyan zaj és fényorgia tombol, hogy az ember másfél perc után szabályosan rosszul lesz; állítólag egy idő után az agy lekapcsol, és nem zavaró többé az őrült ricsaj (tény, hogy a legtöbb vendég olyan üveges tekintettel mered a semmibe, mint egy Resident zombi), de én még eddig mindig hányingerrel és fejfájással küszködve menekültem ki az effajta létesítményekből.

Persze Shinjukuban mindenki megtalálja a számítását, bármilyen jellegű szórakozásra vágyik. Sehol máshol nincs annyi mozi, bár, diszkó és Karaoke-klub, mint Kabuki-Cho környékén. Akárcsak New York, Shinjuku az a város, amely sohasem alszik!



Lányok hirdetik magukat minden kapualjban



Kabuki-Cho sikárorai



Hachiko szobra



...amennyiben ezt értjük kultúrált megjelenés alatt...



Egy igazán menő póló Harajukuból



A kifinomult shibuyai ízlés példája



Pachinko szalon belülről



A kawaii plüsscicáktól ments meg Uram minket!



A híres körömlakkozó automata

SHIBUYA

Shibuya (Sibuja) nem más, mint Shinjuku jóval fiatalabb, csinosabb és kedvesebb húgocskája... A városrész elsősorban a tizen- és huszonévesek szórakozó negyede, nekem pedig az egyik kedvenc kerületem. A tömeg itt is legalább akkora, mint Shinjukuban, de leginkább fiatalokból áll, akik minden nap ide özönlenek vásárolni, enni és bulizni. Mindenki a legújabb Tokiói divat szerint öltözködik (ami néha igen furcsa tud lenni, mint majd mindjárt rátérek...), és a lányok valamennyien festett szőke hajjal és agyonszolizott bőrrel császkálnak. Úgy látszik, a plázacicák az egész világon ugyanolyanok, talán a Kamino bolygón klónozzák őket is?

Amúgy Shibuya teljes egészében **a japán fiatalok fogyasztási mániájának kielégítésére épült**: a negyedben egymás hegyén-hátán sorakoznak az éttermek, márkás butikok és különféle *kawaii* (cuki/édi) asszeszoárokat kínáló üzletek. Az persze egy külön tanulmány tárgya lehetne, mit is tartanak vonzónak és ízlésesnek a japán lányok. Maradjunk annyiban, hogy a legtöbb ilyen boltnak már a látványától is cukorbetegséget lehet kapni. Az uralkodó szín természetesen a rózsaszín, mindenfajta gyomorforgató árnyalatban. Az a tény, hogy a kínált cikkek többségét még józsefvárosi kínai piacon is szégyellnék kirakni a standra a finnyásabb gagyizók, nem akadályozza meg az itteni boltosokat abban, hogy csillagászati árat kérjenek mondjuk egy sötétben világító, rózsaszínű csipkés kombinéba bujtatott zsírsertésért (a példa nem kitaláció, a saját szememmel láttam!). Aztán ott vannak a különféle „vicces" fotóautomaták, ahol párocskák és kisebb baráti társaságok Bravo-matricákhoz hasonló képeket készíthetnek magukról, tetszés szerint kidekorálva szívecskékkel, csillagocskákkal és egyéb népi ornamentikákkal. Az ízléstelenség eme templomainak főoltára azonban kétségkívül a híres Shibuya-i *körömlakkozó automata*. Ez a gyöngyszem az egyik sétálóutcában, stratégiai helyen található, egy UFO-Catcher szalon (ahol kizárólag hardcore *kawaii* plüssállatkákat lehet nyerni) és egy Hello Kitty bolt között. A dolog a következőképpen működik: a leányzó (vagy vállalkozó kedvű férfiember, mint Jürgen nevű német haverom) bedugja kacsóját az Igazság Szájába, kiválasztja a kívánt mintát (szívecskék, csillagocskák, rózsaszínű bolyhos kiscicák...), amit 300 kemény yen leperkálása után a gép perceken belül a körömre fest, a kuncsaft feltételezett megelégedésére.

Miután a lányok imigyen megfelelően felkészültek életük nagy randevújára, általában egy kutya szobrához vonulnak. Tudom, hogy ez egy kicsit furcsán hangzik, de megmagyarázom. A kutya nem más, mint *Hachiko*, Shibuya jelképe. Hachiko (Hacsikó) egy öreg professzor kutyája volt a 20-as években, és állítólag mindennap a vasútállomás előtt várta gazdáját, még annak halála után is. A kerület polgárai szobrot állítottak a hűséges ebnek, ami azóta a fiatalok kedvenc találkahelye lett, valahogy úgy, mint Pesten a „Nyugati órája". Természetesen Shibuyában minden van, ami egy felejthetetlen randi lebonyolításához kell: éttermek, diszkók, játéktermek. És végül, de nem utolsó sorban Love Hotelek. Ez egy olyan japán intézmény, amit szerintem a világ más országaiban is nyugodtan bevezethetnének. A gyanús elnevezés ellenére nem bordélyokról van szó, hanem olyasmiről, mint Európában a „garniszálló" volt a háború előtt. A lényege, hogy párok bérelhetnek szobát benne, néhány órára (aki most megkérdezi, minek, az úgyis túl fiatal hozzá, hogy elmagyarázzam neki :) Japánban a Love Hotelek rendkívül népszerűek, ami nem is csoda, hiszen gyakran négytagú családok laknak húsz négyzetméternél is kisebb „lakásokban", tehát gyakran többgyermekes házaspárok is igénybe veszik őket. Ennek megfelelően a minőségük általában kifogástalan, sőt, sok közülük valamilyen téma alapján van berendezve. Van például vadnyugati, középkori stílusú, vagy akár anime love hotel is (ahol mindenki kiélheti Végső Fantáziáját, hehe). Egy biztos, Shibuyában nem lehet unatkozni!

HARAJUKU

Harajuku (Haradzsuku) Shibuya közelében található, mégis egy teljesen más világ. Illetve, ha már itt tartunk, olyannyira más világ, mintha nem is a Föld nevű bolygón lenne. Harajukuban sétálgatva az ember ötpercenként kérdőjelezi meg, jobb híján, saját elméje épségét, hiszen a körülötte sétálgató fazonok esetében az ép elme kérdése nyilvánvalóan fel sem merül. Igen, ez Tokió divat- és cosplay negyede! Már a vasútállomást is elborítják a divat-világmárkák bizarrnál bizarrabb óriásposzterei, de ez semmi ahhoz képest, ami a térre kilépve fogadja a mit sem sejtő idegent. Rögtön az állomás melletti placcon ugyanis, a Meiji-szentély hatalmas parkjának bejárata előtt gyülekeznek hétvégenként a cosplay szerelmesei. A látványt hiába is próbálnám szavakkal érzékeltetni, inkább vessetek egy hitetlenkedő pillantást a mellékelt fotókra. Egy biztos: ilyen agyzsibbasztó külsejű társaság nem sok más helyen mászkál szabadlábon... Azt hiszem, Salvador Dali is elsárgulna az irigységtől, ha a sikerültebb szerkók közül látna néhányat.

A közeli *Takeshita Dori* a divatmániás japán tinik Mekkája. Az itteni butikokban lehet megvásárolni mindazt a ruhát és kiegészítőt, ami kedvenc manga-hősünk meggyőző megszemélyesítéséhez szükségeltetik. Kaphatók továbbá *kawaii* mütyürök minden mennyiségben (minő meglepetés!), valamint a legújabb divat szerinti, angol, német vagy francia szövegekkel ellátott pólók.

Na, ezekre a pólókra érdemes bővebben is kitérnünk. Amennyire menők most nyugaton a távol-keleti dolgok (mint pl. manga, szamurájok, J-pop, kung-fu), ugyanannyira imádnak a japánok mindent, ami európai. Manapság csak az olyan póló/blúz/farmer lehet májer, amire valamilyen idegen nyelvű szöveget nyomtak. Ugyebár a japánok nem igazán értik még az angol nyelvet sem, a némethez és franciához pedig végképp nem konyítanak. Ezért a magamfajta több nyelvet ismerő európainak az egyig kedvenc szórakozása a japán pólók feliratait olvasgatni. Néhány valódi (!) gyöngyszem, magyarra szó szerint átültetve: „A szerelem a mi örök pestisünk"; „ Az igazi szabadság nem a kutyák sétálni szeretnek"; „Tegyél a levesbe egy tojást és élvezd az ízt! Béke!". Gondolom, a feliratok (kínai és vietnámi) készítőinek halvány segédfogalma nincs, milyen marhaságokat írnak a szerencsétlen japán vásárlókra, az utóbbiakat meg nyilvánvalóan nem izgatja a dolog. A lényeg, hogy a cucc külföldinek tűnjön!

Erre található egyébként az *Omotesando* sugárút is, ami már valóban a világszínvonalú márkás boltok gyűjtőhelye. Ide főleg a tehetős felnőttek járnak bevásárolni, ugyanis az árak a csillagos eget verdesik. Egy „Luis Vuitton" táska például (manapság minden magára valamit adó japán lány/hölgy ilyennel jár) úgy háromszázezer forintnál kezdődik... Egyébként manapság Harajukut a divat világában már ugyanúgy számon tartják, mint Párizst, Londont vagy Rómát.

Mára ennyi fért Tokióból az 576 hasábjaira. Természetesen rengeteg hely van még a városban, amiről érdemes írni, megígérem, hogy fogok is. Addig is, ha van olyan Japánnal kapcsolatos téma, amiről szívesen hallanátok, írjátok meg az 576-nak! A legérdekesebbeket, illetve azokat, amit a legtöbben kérnek, Martinék továbbítani fogják nekem, én pedig igyekszem utánajárni, és megírom a következő cikkek egyikében. Csá mindenkinek, legyetek jók!

Big

HELLBOY

MENJ A POKOLBA, FIÚ!

Az utóbbi hónapokban (főleg az E3 miatt) végre összegyűlt a Márti fiókjában annyi PS1-es játék, hogy a nagy nyári döglés után ismét csak beizzíthattuk a sokak által hiányolt Playstation rovatot, így azok, akik még mindig nem szabadultak meg a kis szürke masinájuktól, első kézből, az **576 Konzol**ból értesülhetnek arról, hogy mi is az újság a PS piacon. A hírek azonban, amiket megosztok veletek, még a vártnál is (jóval) lelombozóbbak: a több tucatnyi játék átnyálazása után végül alig akart összeállni a Leltár, és mindössze egyetlen egy olyan programot találtunk a felhozatalban, ami érdemes arra, hogy egy negyed oldalnál is többet foglalkozzunk vele. Ez a játék pediglen a Hellboy volt. Akik intenzíven nyomon követik a játék megjelenéseket, és nem csak a konzolfrontra figyelnek oda, azoknak már ismerős lehet a cím, hiszen jó két évvel ezelőtt, pont egy ilyen címmel már kijött egy program személyi számítógépre. Kis valószínűségét láttam, hogy a két játék különbözne egymástól, de azért utánajártam, beszereztem, felinstalláltam, majd konstatáltam, hogy igen: a majd kétéves PC-s játék jelent meg idén Playstationre is. Az ilyen sokáig pihentetett átiratok pedig sosem jelentek sok jót, sőt esetünkben inkább kifejezetten rosszul sikerült konverzióról beszélhetünk: már maga a PC-s játék is igen lagymatag volt, amit sikerült felülmúlni egy jóval gyengébb PS átirattal. Ha egymás mellé tenném a monitoromat és a TV-met, olyan mintha saját torz tükörképükbe néznének a képernyők.



18-AS KARIKA...

...illene a játékhoz, lévén, hogy egy erőteljesen sötét tónusú, démonokkal teli, horror világba kalauzol el minket. A program nem egy légből kapott sztorit tár elénk, kitalált szereplőkkel, Amerikában ugyanis már fut egy Hellboy című képregény füzet, a Dark Horse kiadó gondozásában, Mike Mignola bábáskodásával. A kiadóvállalat egyébként más hasonló és szögesen ellentétes témájú magazinokat is kiad havonta, de mivel a cikk készültekor épp nem voltam internet kapcsolat közelében, így aztán nem tudtam tüzetesebben utánanézni, hogy a Hellboy mennyire sikeres odaát, és egyéb érdemi információkkal sem tudok szolgálni. Annyit azért sikerült kisilabizálnom a játékból, hogy van egy kisebb csoport, egy ügynökség, akik paranormális jelenségekkel foglalkoznak, de nem ám olyan hétköznapi dolgokkal, mint a gumiember, vagy az idegenek általi elrablások, ez a crew sokkal inkább foglalkozik a setét oldallal, mint démonok, vámpírok, élőhalottak, sátáni próféciák, és hasonló misztikus áltagos emberi aggyal fel nem fogható dolgokkal (én azért mindent fogtam :) Ennek a csapatnak a tagja Hellboy, azaz Pokolfiú is; aki egyszer is látta őkelmét, tudni fogja miért is kapta ezt a találó nevet: az úriember ugyanis több mint két méter magas, és leginkább az ördögre hasonlít: veres bőre, patás lábai, szarvai vannak, és egy csinos kis farkincát csóvál maga mögött. Azt nem tudom, hogy került a csapatba, de a játékban őt kell irányítanunk. A rövid intróból nem sok minden derül ki: a lényeg a lényegben, hogy egyik társuk eltűnt a közeli temetőben, és az ő felkutatására indulunk. A terepen aztán sorban követik egymást a meglepő fordulatok: hamarosan kiderül, hogy egy 666 évenként fejét felütő gonosz eljövetelét is meg kell akadályoznunk, ha társainkat még élve látni akarjuk. A Hellboy inkább kaland, mint akciójáték. A helyszínek és az emberünk is 3D-s, poligonos, a kamera, hol követ minket, hol pedig rögzítve van egy adott ponthoz. Vegyesen vannak akció- és kalandelemek a programban, de inkább ez utóbbiakon van a hangsúly, hiszen sok helyen el is szaladhatunk az ellenfelek között, aki tehát félti a sz*ros kis életét (ami valljuk be sokszor indokolt is, mivel egyes ellenfelek pikk-pakk agyoncsapdosnak), koncentrálhat nyugodtan a logikai feladványok megoldására, illetve a tárgyak gyűjtögetésére és hasznosítására. A mászkáláson kívül (elég kaotikus az irányítás a sok helyen ugrándozó, rögzített kameráktól és a felnyomom-előremegyek rendszertől) Hellboy tud még futni (R1), hátraugrani, tárgyakat használni, felvenni, megvizsgálni, ajtókat nyitogatni (X), verekedni puszta kézzel (Négyzet). Vannak felszedhető alternatív fegyverek is, amiket először elővenni kell (Háromszög), majd azokat is használni (kétszer a Négyzet, és elvileg a lőfegyvereknek automata célzása van). A nálunk lévő cuccok közül válogathatunk is (alsó blokkok), használni őket a Körrel lehet.





Ha csak magát a grafikát nézném a játékban, bizony ez is két pontot kapott volna az értékelőben: nagyon rég nem láttam ugyanis ennyire rosszul összetákolt grafikai motort. Hullámzik, megtörik, darabokra esik a kép, hol eltűnik egy tárgy fele, hol átlátszódik valami a falon, vagy épp magán a falon látunk át. Pedig a helyszínek rendben lennének, valószínű hoznák a képregények hangulatát, de például ami PC-n még kinézett valahogy (pl.: a festmények a plafonon), az itt összevissza grízes pacának tűnik. A szereplőnk mozgáskultúrája sem túl meggyőző, és az ellenfeleink is inkább nevetségesek, mint ocsmányak. A megjelenítés tehát abszolút megbukott.

De akkor mit keres az értékelőben a hatos szám, kérdezhetitek joggal. A válaszom az, hogy túl kell tenni magunkat a sokkolóan rossz grafikán; hogy játszani kell a játékkal, hadd mutassa ki a foga fehérjét, ami a történetében és a megvalósításában, meg a hangulatában kell keresnünk! Atmoszférikusak a helyszínek, és bár leginkább itt is csak a „szerezz tárgyat, némi infót, majd használd azt a megfelelő helyen" metódus jellemző – azért mondjatok már még egy olyan játékot, ahol őrültek szaladgálnak a folyosókon, és különböző gyógyszerekkel le lehet őket szedálni! :) Az is tetszett, hogy ez az első olyan játék, ahol ha nem nyílik az ajtó, bizony be lehet verni az ablakot. Az egész történet – és a helyszínek is – igen komor démoni hangulatot áraszt magából, és sok morbid ötlet is helyet kapott a játékban, mint például a félkarú dagadt nővérke, aki sokkolóval járja a folyosókat. Aki tehát belevág, és csipázza ezt a stílust, egy idő után megbékél majd a grafikával, és inkább a tartalmi részre fog koncentrálni, ami valljuk meg nem mindig egyértelmű! Van úgy, hogy valamire csak véletlenül jön rá az ember (ki gondolta volna például, hogy a láthatatlan tinta a kandalló tüzénél fog előtűnni, vagy hogy a háttérbe teljesen beleépülő orgonán is lehet játszani?), és néha szerencse is kell ahhoz, hogy megoldjunk egy-egy helyzetet (ha például nem pont a béka alá állsz, ütögetheted a plafont egy emberöltőn keresztül is a csővel), egyszóval talán még egy leírást is megérdemelne a játék. A program zenéje szerintem kifejezetten kellemesen borongósra, tipikusan elnagyolt „amerikánus" szellemesre sikeredett, ami kellő aláfestést ad a játéknak, és a szereplők is beszélnek, sőt sok hasznavehetetlen tereptárgyhoz is fűznek megjegyzést – az egyik virágot megvizsgálva például Hellboy csak annyit mondott, hogy víz kellene neki. A játék hat főbb epizódra van felosztva, és ezen belül is több pálya létezik, ugyanakkor mégsem tart tovább végigjátszani mint két nap. Kalkuláljuk bele tehát ezt is, mielőtt beszereznénk.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Bíztam benne, hogy a Hellboy végre egy olyan játék lesz, amivel „újraéleszthetjük" a mostanában erősen bűzlő (gyk.: halott) PS1 rovatunkat. Nem túl sok ez a 6 pont, de mindenképpen jóval több a semminél! Azt hiszem, túl sok újgenerációs, csill-vill game futott át a kezünkön, szerintem biztos kissé rosszabbnak látjuk a Hellboy-t, mint amilyen valójában. Ha új gépre nincs keret, erre a stuffra azért ruházz be...

HELLBOY

DREAMCATHER / CRYO

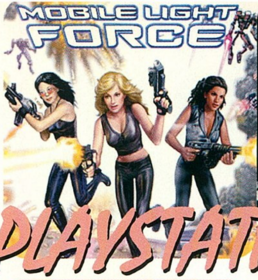
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

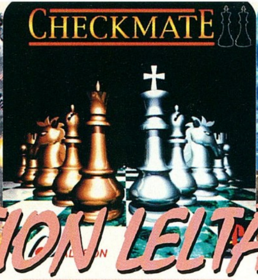
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
2 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

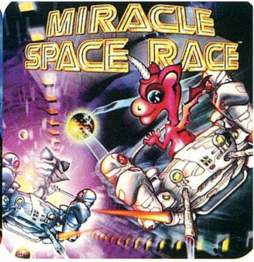
✔ hangulatos és nincsenek erőltetett dolgok
✕ ahogy kinéz, az botrányos

6 pont









PLAYSTATION LELTÁR

MOBILE LIGHT FORCE

A Mobile Light Force NTSC amerikai változatban érkezett meg a szerkesztőségbe, és gyanítom, hogy az újvilágban még valami kultusza is van a játéknak, mivel ugyanezzel a címmel kiadtak egy stílusában hasonló játékot már PS2-re is odaát. A hozzáértő egyének persze kíméljenek meg a felvilágosítástól, mivel abszolút nem érdekel, hogy ez az egyszerű shot'em up játék milyen manga vagy anime rajzfilm alapjain nyugszik. Kezdéskor mindenki megtalálja a magának megfelelő nehézségi fokozatot, mivel hét különböző szinten vághatunk neki a játéknak. Több szereplő közül is válogathatunk a korlátozott időlimit alatt, kár hogy mindegyik elég idióta kinézetű, és nehéz elképzelni, hogy egy propelleres öreg, vagy egy seprűn lovagló tiniboszorkány valakinek is szimpatikus lenne. Annak ellenére, hogy a játék akár SNES-en is eldöcögne, elég béna szűkített keretben fut, azaz a képernyő jobb és bal oldalán egy-egy vastag fekete csík kapott helyet. (Nem hiszem, hogy nehéz lett volna megoldani, hogy a



játék teljes képernyőn fusson, no mindegy.) Ha kategórián belül kellene értékelnem, eléggé a középmezőny aljára helyezném, mivel semmi olyan extra plusz nincs benne, amivel kitörhetne a szürke félhomályból, és amire az egyszeri játékos is csettinthetne. Az alap ellenfelek elég vérszegények, és sokszor ismétlődnek, főellenségekből viszont találkoztam néhány extravágáns kinézetűvel, ami minimálisan ugyan, de feldobta az unalomba fulladó őrült gombnyomkodást. Természetesen tonnányi power-upot is lehetőségünk van felszedni, a bombákat pl.: mindig tartogassuk a főellenségekre. Érdekesség, viszont, hogy attól függően, hogy kit választunk, nem mindig ugyanazon a pályán fogunk kezdeni. Csak nosztalgiázásra tudom ajánlani, igaz ezt tehetjük akár ketten is.



MÁS VERZIÓ: PS2

4 pont

CHECKMATE 2

Sakkozni sokan szeretnek, ezért aztán sakkozni jó dolog (lehet). Kisakkozni valakit mondjuk egy munkahelyről, egy társaságból, vagy egy nő mellől viszont még jobb dolog, kár hogy ilyen játék még nincs a piacon. (Mármint amiben áskálódni, aljaskodni, ármánykodni, túrni-fúrni, befeketíteni lehet a másikat. Idegileg kikészíteni, az öngyilkosságba hajszolni.) Szóval a C2 (Nem a volt szórakozóhely! Hát igen a régi szép idők a Sex-o-Matic bulikkal) csak egy szimpla sakkprogram. Elég amatőrnek is tűnik a dolog, és ez igaz a körítésre és a tartalomra is. Van ugyan bajnokság és szabad játék, sőt akár még két emberi ellenfél is összemérheti sakkozási tudományát, de ezzel szinte fel is soroltam az összes lehetőséget a játékban. Ami kimaradt az a „Help" opció, ahol különféle témakörökben olvashatunk utána a szabályoknak, a lépéseknek, és maguknak a figuráknak is. Vannak beállítások is, ahol a sok teljesen felesleges opciókon kívül – mint például a bábuk színének meghatározása



– sok érdemi dolog nem található, pedig három teljes képernyőn keresztül léptethetjük a beállításokat. A játék elkezdése előtt még változtathatunk néhány dolgon (pl.: hány másodpercig lehessen gondolkodni stb.), utána viszont már jön is az öldöklő küzdelem, egy tetszőlegesen választott gépi ellenfél ellen (mondjuk a bajnokságban nem mi választjuk a partnerünket) A tábla szörnyeteg kinézetű: izometrikusan megdöntött 45fokos szögből látjuk, és ezen kell egy böhöm nagy nyíl alakú kurzorral mozgatnunk a kétdimenziós figuráinkat. Az kiválasztott ellenféltől függően lesz nehéz, avagy könnyű a parti, meg persze a saját sakktudásunk is nagyot nyom a latba. Bármennyire is szerettem volna, még PS1-es szemmel nézve sem üti meg a kellő mércét a játék.



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

3 pont

ROBOPIT 2

A játék készítőit meglátva már jó előre felkészítettem magam, hogy valami hatalmas blődséggel fogom magam ismét szembetalálni, és hát így legyen ötösöm a jövő héten a lottón. A játék egyébként nem indul olyan rosszul, mivel baloldalt egy elnagyolt robot képe látszódik, jobboldalt pedig egy listából tudjuk kiválasztani, hogy a kis húsunk mely testrészét(?) mivel szeretnénk felszerelni. Választhatunk rengetegféle fejszerkezetből (pl.: adhatunk neki akár orrszarvú fejet is), karokra szerelhető fegyverekből, és ne feledjük a többféle dizájnban megjelenő comb- és lábszárvédő páncélzatot sem. Ha megvagyunk, még akkor sem kezdhetünk neki a játéknak, mert hátra van még a különböző színek beállítása és a nevünk (AAA :) beírása is. A tesztelés során én mindössze egy játékmódot találtam, amiben egy labirintusra hajazó „építmény" közepéig kellett eljutni, úgy, hogy a labirintust képző falakon kell megközelíteni a pálya „magját". A blokkok között tudunk



választani is, ettől a döntéstől függ, hogy kivel fogunk megküzdeni, mivel mindegyik falrészhez tartozik egy hozzánk hasonló, de ellenséges robot is. A játék grafikája botrányos, engem leginkább egy SNES-es verekedős játékra emlékeztetett (asszem' az FX Fighter volt az, ahol először használtak poligonos, de még textúra nélküli szereplőket). A bunyó egyébként is igen gyenge, pár ütésre, speckó támadásra, és blokkolásra korlátozódik. Ha végeztünk egy ellenféllel, felvehetjük annak fegyvereit, és begyűjthetünk egy csomó tapasztalati pontot is, amik eloszlanak a különböző testrészeink között. A játék annyira amatőr munka, hogy képes volt sokszor 1 frame per sec-re belassulni, vagy teljesen lefagyni (mindkét gépemen kipróbáltam!). Ennyi.



MÁS VERZIÓ: X

1 pont

MIRACLE SPACE RACE

Egy napon játszani a Gamecube-os FZero-val és a Miracle Space Race-szel nem épp szerencsés dolog, mivel amíg ez előbbiben tapasztalt sebességtől úgy kellett előrezseléznem a hajamat, addig az utóbbitól elmegy az ember életkedve is. Természetesen ismét csak egy kicsike cég teljesen kis költségvetésű amatőr munkájáról van szó. Játszhatjuk a bajnokságot, ahol három egyre nehezedő kupa van, és mi mint kezdő versenyzők csak a legsoványabban vehetünk részt, de van árkád mód, és idő elleni verseny is. A játék valószínűleg a legfiatalabb korosztályt célozza meg, legalábbis erre következtettem a választható idétlen mesefigurás szereplőkről. Különbség egyébként nincs köztük, még a járművek is csontra megegyeznek, csak a színük eltérő. Szóval egy Wipeoutot képzeljetek el mesefigurákkal, rüffeteg grafikával. Egyébiránt minden pálya tök ugyanolyan: egy folyosószerű alagutakkal tarkított vájatban repeszthetünk, csak



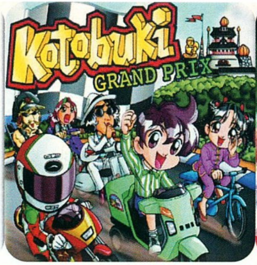
értelemszerűen a textúrázottság más, bár az igazat megvallva, elég lepra a játék kinézete, pixelhegyek, átlátszódó falak jellemzik a programot. Pályákból sincs túl sok, én szám szerint ötöt számoltam meg. Verseny közben, ha elég ügyesek vagyunk és nem hagyjuk magunkat megelőzni a gép által, lehetőségünk van felszedni speciális cuccokat, amiket véletlenszerűen sorol ki a gép, ez lehet gyorsító, védőpajzs, bomba, és kétféle rakéta, amikkel az ellenfeleink orra alá törhetünk borsot. Ha ez eredetiben ezer forint körüli áron kerülne a boltokba, akkor se mondanám, hogy szerezzétek be, mivel ez a játék annyit sem ér, mint a nyers CD, amire nyomták. Kár az ilyen amatőr munkákkal lejáratni a Playstationt.

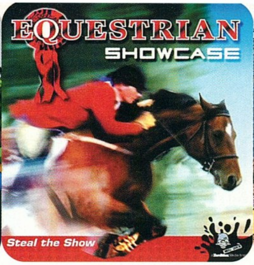


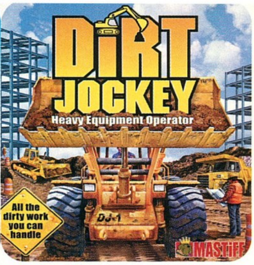
MÁS VERZIÓ: PS2, X

2 pont









PUZZNIC

Az érdekes Puzznic címből két dologra lehet asszociálni: vagy egy olyan programmal állunk szemben, ami a bélgázainkkal és azok az emberi szervezetből való eltávozásával foglalkozik, vagy egy egyszerű puzzle logikai játékkal állunk szemben. Nos, kedvenc amatőr csapatom a Midas vett egy nagy levegőt, és kiadott egy egészen új játékfajtát, amire ez idáig a játéktörténelemben még nem volt példa: egy programot ami a…a…pukkantásról szól! Kár, hogy ez az állítás egy cseppet sem fedi a valóságot, pedig milyen jó is lett volna egy program, amiben végigkövethetjük a szellentés útját, a gyomorból végigkígyózva a vastag és vékonybelekbe, hogy aztán a végbélnyílás végébe érve kínos szituációba hozzuk kisgazdánkat, aki mondjuk épp az érettségién szóbelizik. Sajnos azonban a Puzznic csak egy szimpla logikai játék, amiben kis köveket kell egymással párosítanunk. A szabadjátékban kedvünkre szórakozhatunk, míg a sztori módban be kell hatolnunk egy szellemekkel és egyéb rémséges teremtményekkel teli kas-



télyba (vagy valami hasonló), és ott kell lenyomnunk nyolc egyre „brutálisabb" ellenfelet. A játék lényege egyébként pofonegyszerű, de mégis kegyetlen bonyolult: a képernyőn látható kis szimbólummal ellátott köveket kell letűntetni olya módon, hogy azokat egy más mellé, alá, fölé, rá helyezzük. A köveket azonban csak két irányba tudjuk mozgatni, jobbra és balra, és ebben rejlik az igazi nehézsége a játéknak, mivel a pályák oly módon lettek kialakítva, hogy csak egyetlen helyes megoldásuk legyen, így aztán elég egy követ a rossz helyre mozdítani és már kezdhetünk is minden elölről. A Puzznic azok közé a logikai játékok közé tartozik, amelyek nagyon egyszerű alapokból építkezik, mégis élvezhető és főleg nagyon furmányos elgondolkodtató dolog sült ki belőle, bár úgy érzem ennek a stílusnak már rég lejárt az ideje.



MÁS VERZIÓ: PS2

3 pont

KOTOBUKI GRAND PRIX

„Na végre egy olyan játék, mely hozzám szervesen is kapcsolódik és végre megoszthatom életbeli a tapasztalatimat a nagyközönséggel is" – gondoltam magamban, amikor megláttam, hogy a Kotobuki GP-ben valójában miről is van szó. Itt ugyanis a motorozásról van szó, méghozzá konkrétan a robogózásról. És mivel én elég nagy robogós vagyok, akár még élvezhettem is volna a tesztelést, de sajnos ez is úgy van, mint az életben, amikor néhány tahó paraszt autós lerontja a gondtalan robogásunkat a gyökér viselkedésével, mondjuk úgy, hogy ránk húzza a kormányt, hogy dögölne meg. Persze csak a következő lámpás kereszteződésig jani, ahol beérjük és előszeretettel rúgjuk le a jobb oldali visszapillantóját :) Valahogy így volt ez a játékkal is, megpróbálja az ember jó oldalait nézni, de amikor nyolcadszorra csúszik ki vele a gagyi irányítás miatt, akkor valahogy vissza kell vágnia, és a kereszteződésben utolérve bizony jól lepontozza azt. A KGP



egyébként mellőz minden realitást, mivel biciklitől kezdve akár még gyorsasági motor karikatúrájával is versenyezhetünk, azon a néhány pályán, ami felkerült a CD-re. A grafika totál elnagyolt, gyerekes szereplők hatalmas vízfejjel repesztenek a rommá omló pályákon, amik átlátszódnak és ellátunk a nagy büdös semmi végéig is a túloldalon. Ráadásképpen a pályák még olyan hülye kanyargós módón is lettek kialakítva, hogy sokszor csak az utolsó pillanatban veszzük észre a kanyarokat, ezzel a játék elején bizony sok gondja lesz annak, aki beszerzi ezt a teljesen átlagon aluli kis versenyjátékot, amiben hiába van bajnokságon kívül még egyéb játékmódok is, és hiába lehet ketten is nyomulni vele, még a legfanatikusabb robogósok sem fognak semmi élvezetet találni benne.



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

2 pont

EQUESTRIAN SHOWCASE

Az ES-t általam letesztelődött, majd egy nagyon érdekes és jelen pillanatban egyedülálló játéknak találtatott a Playstation piacon, mivel lovas játék (lóverseny van már a piacon, de ilyen kidolgozott díjugratós stb. játék szerintem még nincs). Annak ellenére, hogy magyar vagyok (még egyszer: MAGYAR vagyok, fegyverbeeeee!), ebben a lovas nemzet mizériában nem mozgok túl otthonosan, pedig a hátsó szomszédunk egészen addig, amíg valaki fel nem jelentette istenigazából, egy egész ménest tartott az udvarban. Életemben is talán ha kétszer ültem lovon, és ebből az egyik egy póni volt a berlini vidámparkban. A hosszú és kimondhatatlan nevű ES több lovassportot is feldogoz, amik közül csak a díjugratásra ismertem rá, de ezenkívül van még egy hasonló verseny, ahol a terepen kell akadályokat ugrani, illetve egy stadionbeli „lólépés" szépségverseny, ahol adott iramban kell végig grasszálnunk a pályán. A most leírt sületlenségekből talán kitűnik, hogy mennyire gőzöm nincs a lovassportokról. A játéknak ahhoz képest, hogy külalakban hagy némi kívánnivalót maga után, a tartalmi részére egy rossz szavunk sem le-



het. Sok ország, sok lovasa közül válogathatunk, és több versenyfajtában, illetve egy egész hétvégén, vagy egy teljes bajnokságon is részt vehetünk, ami nem kevés helyszínből áll. Az irányítás baromi egyszerű, és nekünk nincs más dolgunk, mint a földön jelzett útvonalat a megadott tempóban kövessük, illetve amikor az akadályok elé érünk, és kigyullad a zöld jelzés a patánk alatt, kellő időben ugrassunk. A lovak egyébként jól idomított állatok, rengeteg lépésfajtát tudnak a vágtától a szalutálásos sétáig, de fel is bukhatnak, vagy le is dobhatnak a hátukról, ha rossz időben ugrattatjuk őket. A grafika tényleg csúnya, de legalább odafigyeltek a környezet kialakítására, (pl.: fényképező nézők, de említhetném, hogy külön van egy női és egy férfi kommentátor), egy szóval akinek ez hiányzott volna idáig az életéből, az bátran szerezze be, de csak erős gyomorral álljon neki játszani, a megjelenítés miatt.



MÁS VERZIÓ: X

5 pont

DIRT JOCKEY – HEAVY EQUIPMENT OPERATOR

Gyanús nekem ez a Dirt Jockey, mintha pont egy ugyanilyen játék már megjelent volna régebben Playstationre Power Shrovel néven, és teszteltük is volna még az egyes gép fénykorában, no de mindegy a munka az munka, az ember ne agyaljon, hanem végezze el azt ;) (Azért ennek a nagy hasonlóságnak még után járok.) A Dirt Jockey egy olyan rétegjáték, ami a tényleges nagyközönséghez sosem fog eljutni, pont az egyedisége miatt. Ebben a programban ugyanis munkagépeket kell irányítanunk, és velük kell elvégezni a különböző építési munkálatokat. A program csodák csodájára egy hosszabb introval indít (de rég nem láttam már ilyet PS-en!), majd bedob minket a menübe, ahol mindenkinek javallom, hogy először a jogsikat tegye le, mivel e nélkül sansztalan valódi munkákat vállalni, és csak a bonusz feladatokban jeleskedhet, ami érdekes ugyan (pl.: kincset is lehet keresgélni egy 50 tonnás markolóval), de nem az a program gerince. A jogsikat minden járműre külön kell letenni, mint ahogy némileg mindegyiket más-



képp is kell egy kicsit irányítani. Aki véletlenül egyetemet végzett, és ezért már nem vették volna fel mondjuk útépítőnek, az itt nyugodtan kiélheti ez idáig eltitkolt vágyait, mivel szinte miden munkagépet, kezdve a markolótól a dömperen a daruskocsin át egészen a mezei kotrógépekig kipróbálhat. Jogsival már lehet melót vállalni, amiből rengeteg van, és igen változatosak lesznek a feladataink, erre nem lehet panasz. Az irányítást viszont kő keményen be kell tanulni, mivel sok hibalehetőségünk nincs, főleg ha időlimites a pálya. Érdekes játék, de még egyszer kihangsúlyozom, hogy elég nehéz beletanulni, és igen csak rétegjáték. Ha nem az M5-öst aszfaltoztad egész nyáron, tehetsz vele egy próbát, hátha bejön. (Egyébként utánanéztem, a Power Shrovel egy másik játék)

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MÁS VERZIÓ: PS2, X

6 pont

Tudjátok, az Amplitude a tipikusan „megosztós" játékok egyik jeles képviselőjének, a tavaly megjelent Frequency-nek a folytatása. Mint elődje, ez a progi is olyan, ahol nem létezik középút: vagy imádod és képtelen vagy letenni („Isten ez a game!"), vagy gyűlölöd, és legszívesebben még a készítőjét is („@#?*!")... No, de hagyjuk a gyűlöletbeszédet, nem akarom sitten végezni. Már csak azért sem, mert én imádom a Frequency-t, belezúgtam mint ló a pöcegödörbe – mondjuk ehhez kellett egy „kerítőnő", aki Stil névre hallgat :) – ebből kifolyólag pedig minden ízemben remegve vártam a folytatást. Persze azért nem fogom elfelejteni a „Frekvenciának" az állandó kimerültséget és az állambácsi kárára elkövetett munkahelyi szunyókálásaimat, melyet a játékkal töltött hajnalig tartó őrületes partiknak köszönhetek. Most is csak attól tartok igazán, hogy ha így haladok tovább megint rám köszönt egy a munkavégzésem jelentősen befolyásoló narkolepsziás időszak.

Azoknak, akik a fent említett két tábor közül az elsőbe tartoznak nem kell magyaráznom, a „hitetleneknek" kedvéért mégsem lehet felette elsiklani, hogy mi is a játék lényege. Háttértörténetet ne várjatok, az nincs neki, viszont rendelkezik egy újító, a legenyhébben is fogalmazva avantgarde játékmenettel, ami az elmúlt pár évben csak minden kilencvenakárhanyadik játékra jellemző. Hja, hogy akkor nem kell? Miért nem? Higgyétek el, az Amplitude készítői is a Ti könnyed szórakoztatásotok mellett törtek lándzsát – méghozzá nem is akárhogyan! –, úgyhogy elő azzal a kontrollerrel, adjatok neki egy esélyt!

Mint az a címből könnyen kikövetkeztethető, egy ritmusjátékról van szó, ahol a tulajdonképpeni feladat végtelenül leegyszerűsítve az, hogy javarészt neves előadók zeneszámait építsétek fel az alapoktól kezdve egészen addig, amíg egyszer csak meg nem szólal a teljes muzsika. Hogy mit kell ehhez tennetek? Először is – bár a játék folyamán különösebb jelentősége nem lesz, de – generáljatok egy nektek tetsző saját karaktert, válogatva a többtíz arc, test, kéz, láb, később pedig mindenféle ruházati elemek (sapkák, szemüvegek, emblémák, stb.) közt. Ha nem akartok ezzel bíbelődni választhattok véletlenszerű vagy előre letárolt emberkét is, én mindenesetre kreáltam egy copfos szőkét magamnak, ez a típus a halálom! :) **(Szőke is, bögyös is, orál is... Martin)**



AMPLITUDE





OSZD MEG ÉS PRÓBÁLJ URALKODNI!

Ezután indítsátok el a tulajdonképpeni játékot: Mellow az abszolúte ritmusérzék nélküli lámák, Normal a kezdők, Brutal a haladók vagy vállalkozó szellemű-ek, Insane pedig az öngyilkosjelöltek fokozata. Szóval válasszátok a Normalt, ha nem akartok így vagy úgy, de szénné égni. A játék arénákban játszódik, melyek közül a tréningpálya két fejezetre osztva tárja fel e zseniális progi főbb ismérveit: a játék során egy leginkább űrhajóra emlékeztető ketyerével száguldotok egy virtuális térben, amely az adott előadó egy zeneszámát jelképezi. A szám, mint a valóságban is sávokra – basszus, dob, gitár, szinti, ének, stb. – van osztva, melyek egymás mellett helyezkednek el, és Ti tulajdonképpen ezeken rodeóztok.

A sávokon szépen ritmusra el vannak helyezve a hangok, melyeket nektek kell aktiválni, csak ekkor szólalnak meg ugyanis. A hangok aktiválása nem nehéz, mikor azok az űrhajó célkeresztjébe érnek csak meg kell nyomni a tűzgombot, és a kívánt hang máris felcsendül. Valamennyi sáv három részre van osztva, így azon belül a hangok is három pozícióban száguldhatnak feléték: ha a sáv bal oldalán közelít a hang az L1 (Négyzet), ha a közepén az R1 (Háromszög), ha pedig a jobb oldalán az R2 (Kör) gombbal kell tüzelni, természetesen ritmusra, tehát csak akkor, ha a hang pontosan a célkeresztben van.



A helyzetet tovább bonyolítandó kevés egyedülálló hang van, legtöbbször színes csíkokkal összekötött, több hangból álló dallamokat kell megszólaltatnotok. Ehhez nem kell mást tennetek, mint a dallam valamennyi hangját aktiválni kell. Ha ez nem sikerül, magyarán szólva mellélőtök, akkor a képernyő bal oldalán lévő energiátok fogyatkozásnak indul, és ha az teljesen eltűnik, akkor kezdhetitek elölről az aktuális pályát. No, de mi történik, ha sikerül megszólaltatni egy dallamot? A sáv egy jó ideig szólni fog, és máris indulhattok egy másik tetszőleges sávra, újabb dallamfüzérek megszólaltatása céljából. Egyszer csak azon kapjátok magatokat, hogy a teljes „song" megszólalt! Frenetikus érzés, mikor a nyögvenyelősen induló számkezdemény különkülön megszólaló sávjai hangosan sültő egésszé olvadnak össze. Ha összekalapáltátok egy számot mehettek tovább a következő nótára, vagy a következő arénába. Az arénákban egyébként rendszerint kettő vagy több „normál", egy az előbbiek kivégzése után elérhető „boss" (ennek teljesítése nyit utat a következő arénába), valamint egy bonusz nóta található (ezekkel lehet extra karaktereket és felszereléseket unlockolni).

Az olyan dallamfüzérek, melyek nem hangokból állnak, különböző „power up" cuccokat rejtenek, ezeket a kereszttel tudjátok menet közben ellőni. Az Autoblaster a sáv soron következő dallamait önmagától aktiválja, a Freestyler hatására pedig űrhajónk egy időre elhagyja az arénát: a tüzelés billentyűk meg az irányok kombinálásával extra pontok reményében belekeverhetünk az adott számba, látványos tűzijátékszerű villódzások közepette. A Score Doubler az aktivált dallamokért kapott pontokat duplikálja, míg a Slo-Mo ha korlátozott időre is, de lelassítja a számot. Megjegyzem egyik songban sincs tempóváltás, pedig a lassulás-gyorsulás kombinálásával igazán fel lehetett volna dobni egypár pályát.

Ez eddig mind szép és mind jó, de milyen előadók szerepelnek a játékban? Hihetetlen vagy sem, a fiatal korosztály képviselőinek döntő többsége meg fogja találni a maga kedvenc összerakandó nótáját a progiban. A Frequency-ben nekem természetesen a – ha emlékeim nem csalnak a címadó track-et komponáló – Fear Factory volt a kedvencem, most viszont több muzsika is elnyerte tetszésem, mint például David Bowie „Says Hi", a Papa Roach „M-80", a Slipknot „I Am Hated", és a Blink 182 „The Road Show" című remekművei. Még mielőtt élnétek a gyanúperrel, hogy kizárólagosan rock és metal cuccok kaptak helyet a programban sebtében megjegyzem, hogy a Pink, a Garbage, és a RUN DMC mellett Symbion Project, Dieselboy, DJ HMX, Herbie Hancock, meg egy rahedli számomra ismeretlen – összesen negyedszáz – előadó adta nevét és zenéjét a produkcióhoz. Az unlockolt műveket egyébként utólag vissza lehet hallgatni, most is épp ezt teszem! :)

No de jöjjön a feketeleves. A Frequency-hez képest szinte semmi jelentős változást nem tapasztaltam azonkívül, hogy a csúnyácska zárt terepeket pazar, levegős, színpompásan kivitelezett nyílt terekre cserélték. A játékmenet szinte mit sem változott, sem szóló, sem többjátékos módban, sem a számok újramixelésénél – ez minősül egyébként a játék tulajdonképpeni map-editor részének – őszintén nem lettem figyelmes egyetlen egetverő újításra sem. Mondjuk az Online menüpontot nem állt módomban kipróbálni – no vajon miért? –, de nem hiszem, hogy ez lenne a játék fő ütőkártyája. Mindezek ellenére valószínűsítem, hogy nem csak bennem hagyott keserű szájízt az előd kivesézése keltette űr, és az is elmondható, hogy igazán ráfért a grafikai és zenei tuning Frequency-re. Bátran állíthatom tehát, hogy nagyon kellett már az Amplitude. Kétségem sincs afelől, hogy hosszan tartó álmatlan éjszakákat fog okozni jó pár embernek / társaságnak a játék; „csak" addig kell kitartania, míg a Harmony Music System elkészíti az új, reményeim szerint több újdonságot felvonultató harmadik részt, olyat, amelyre már bátran adhatok majd egy kövér tízest! Én azért a folytatásra is ezt mondom: „Isten ez a game!"

[Dae]

MARTIN BELESZÓL!

Mint annak idején, a Reznél: ugyanúgy mehetett volna akár 1 is az értékelőbe, mint ez a 9. Az Amplitude ugyanis kemény dió. Nehéz, idegen étel, amire ha ránézel, látod, hogy ehető, de egyáltalán nem vagy biztos benne, hogy nem fordul fel majd a gyomrod tőle. A haverod megkóstolja, azt mondja isteni. Te beveszel egy falatot és káromkodva köpöd ki. Én messze elkerültem. Ez a konyha nekem nem fekszik.

AMPLITUDE

SCEE / HARMONIX MUSIC SYSTEM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

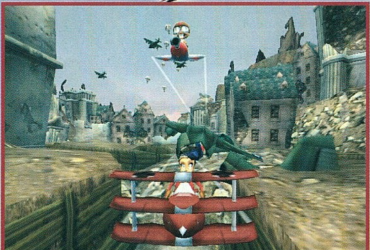
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (74KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jelentősen felturbózott frequency
✕ csak felturbózott, a számokban nincs tempóválltás

9 pont

Freaky Flyers

A Midway nevéhez méltóan mindig félúton van a nagyon rossz és a nagyon jó játékok kiadása között. A nagy kiugrás még várat magára, de annyira borzalmas hulladékok sem szoktak kijönni a gyártósoraikról. **(Tényleg? Én elég sok hulladékot látok náluk... Martin)** A mostani termékük legjobb jellemzése az „ágyúgolyó futam", csak éppen nem mindenféle csodaautóban kell repesztenünk, mert az akciót áttették a levegőbe, ily módon a csata eszközei a repülőgépek! Persze nem valami ultra realisztikus szimulátor szinten, inkább rajzfilm stílusban képzeljétek el a grafikát, és ezzel együtt az egész program koncepcióját is. Hogy ezzel a Midway betört-e végre a top játékok piaci szegmensébe? Nem hinném, de ettől függetlenül nagyon jól el lehet az anyaggal szórakozni, és a Konzolban egy oldalt mindenképpen megér.



SZEREPLŐK

A légi masinákkal négy versenymódban törhetünk a győzelem felé, de játék gerince természetesen az Adventure mód, ahol minden szereplőnek más és más történet szerint jön majd a következő pálya. Szokás szerint itt lehet plusz embereket és helyszíneket is nyerni a többi versenytípushoz. Az emberek nem csatlakoznak automatikusan úgy, hogy megnyerjük a versenyt, hanem ezekért többnyire extra feladatokat is kell teljesítenünk. Ezekről majd később szólok, most inkább ugorjunk a karakterek közé.

Itt van mindenki, aki mint „tipikus cartoon karakter" szerepel a nyilvántartásban. Johnny Turbine a jó nevű cowboy, akit miután inzultus ért egy rodeón leterített tehén részéről (visszaadta neki a taslit a kérődző), inkább a milliós nyereményre (és Tracire) hajt. Traci Torpedoes a német légierő kiválósága, és kinézete alapján nem kétséges, hogy mit takar a „torpedók" elnevezés... Myrna Bookbottom egy tipikus kis szürke könyvtáros kisasszony, aki macskái társaságában éldegél. Csakhogy nincs egyedül, mert ott a gonosz alteregója is, aki viszont egy vad és igen szemrevaló „második személyiségként" nyilvánul meg! Mick Bundagoo az ausztrál étteremtulajdonos, aki izmait mutogatva pózol a kamera előtt, majd a hátára írt „egyél Micknél" feliratról elmeséli, hogy akkor gondolkozott el vendéglátó ipari egység nyitásán, mikor egyszer a sivatagban száguldozva kocsiján elcsapott egy állatkát, ami szépen kilapult a szélvédőn. (Ugyanis a következő képen már tűz felett sütögeti szegény párát, és jóízűen bele is harap...) Az utolsó a kezdő csapatból Pauli Atchi, aki kikéri magának a legendás gengszter megszólítást, és inkább kis üzletembernek hívja magát. Neki a mama a mindene, és a verseny közbeni átvezető filmekben is általában vele kommunikál. De később lesz még repülőszőnyegen ülő arab, UFO, sziámi ikrek és sok egyéb vicces és tréfás figura (nem, ezt most nem cinikusan mondtam, tényleg azok) – persze csak ha ügyesek vagyunk és megnyerjük őket.

A versenyek helyszínei pontosan illenek a küzdőkhöz! Itt van mindjárt az első, a Bigfoot Mountain. Havas táj, a startvonal után nem sokkal alul jégkorongmeccset láthatunk a befagyott tavon, hatalmas fenyők között kell lavírozni, jégbarlangokba manőverezni, jetik melegszenek egy tábortűznél, óriás madár (elvileg liba, ezt írta legalábbis a kezdésnél a tipp, hogy vigyázzak a gyilkos liba támadásaival) lebeg az útban, vízesés mellett repülünk lefelé, majd farönkök következnek és persze esik a hó. Tudom, ez nem nagy szám így leírva, de remélem a Martin jó képeket tesz be nektek ide, amik vizuálisan is szemléltetik majd a látványt. Azonban nem csupán dísznek pakolták tele mindenféle hülyeséggel a designerek a verseny útvonalát! Ugyanis ezek többsége beletartozik az extra feladatokba, amikkel például gyorsabb utakat biztosító gyorsító gyűrűket nyithatunk meg. Ilyen feladat a makkok begyűjtése, a Jeti hazarepítése (nagyon jó, ott lóg a gép alatt), lelőni a fák törzsein a célköröket, kiszabadítani a beszorult rönköket, kidönteni a bevágott aljú fenyőfákat, vagy éppen kilőni pár versenyzőtársunkat.

„Lőni? Hohó!" – mondod, és máris jobban érdekel a program? Igen! Természetesen nem csak simán le kell hagyni a többieket, hanem opcionálisan lőni is rájuk, aminek csak a géppuskák gyors túlmelegedése szabhat határt (várni kell picit míg visszahűlnek). Emellett megjelennek a megint csak elmaradhatatlan, felszedhető extrák, amik általában kérdőjel formák, ezért a pörgő ikont megállítva véletlenszerűen kapunk rakétát, pajzsot, turbót, ilyesmiket. Ha minket lőnek, akár hátrafelé nézve is viszonozhatjuk a tüzet, vagy a Háromszöget és valamelyik irányt lenyomva figurázhatunk is egyet, amiből a lefelé tartó zuhanórepülés néha jól jön egyes extrák teljesítéséhez is, vagy mikor egy hosszú alagútban kell repülnünk a barlangokhoz az arab pályán.

A Coyote Canyon is hegyes-völgyes táj, viszont itt egy vonat a fő motívum, ami velünk együtt startol a pályaudvarról! Utunk bányán vezet át, ahol csillék rohangásznak, indiánokkal is találkozunk (ki is szabadíthatjuk a kecskéiket a fogságból), de a seriffnek is segíthetünk lelőni a banditákat (akik ránk is puffogtatnak). Itt, és persze más pályákon is gyakoriak a rejtett átjárók, amik előtt szétlőve a borítást egy kis előnyhöz vagy tuninghoz juthatunk. Thugsville viszont már egy modernebb város, afféle 60-as évek Amerikája. Emeletes házak, autók, magasvasút, bankrablás és vízcsap szétlövéssel házoltás mint extra feladat, híd, kikötő és zöld szétlövendő kukák. Utoljára még a Cave of Blunders-t említem meg, ami az arab világot dolgozza fel, tehát a gonoszok repülő szőnyegről lőnek minket, egy hatalmas barlangban ott a dzsinn és a lámpás (kilőni!), arannyal teli kincseskamrákon repülünk át, hogy látványosan felrobbanjunk a forgó alabárdokon, vagy az összenyomódó tüskés falak között.

Viszont nem csak esztelenül száguldoznunk kell ám! Részt vehetünk ugyanis négy mini játékban, amik külön is játszhatóak a hasonló nevű menüben! Ebből csak a Bandito Attackot mutatom be, ahol egy erődöt kell megvédenünk a mexikói, nagy piros kalapban

SZÁLL A KAKUKK A FÉSZKÉRE







támadó dinamitos banditosztól, megvédeni a vonattal érkező erősítést, akik megjavítják a károkat, de a fő feladatunk kilőni az összes banditosz tanyát, amiket 2-3 géppuska is őriz! Emellett pedig a háttérben a háromtagú Mariachi Band szolgáltatja a zenét.

Aki a barátját szereti elverni (nem úgy :), az a verseny módban is kihívhatja, bekapcsolt ellenfelekkel vagy csak édes kettesben (Xboxon úgy tudom négyen is), azonban van egy Dogfight lehetőség is, ahol külön arénákban gyilkolhatják egymást halomra.

A grafika nem rángat, nagyon kellemes színekkel tárja elénk a rajzfilm világot, és szerencsére a kezelhetőséget sem rontották el. Bár szerintem kissé nehézre sikerült a dolog, mert a negyedik pályán már igen csak figyelnem kellett a gyorsító karikákra, hogy egyáltalán tartani tudjam az iramot a többiekkel (minimum másodiknak kellett beérkezni), szóval nem tudom, hogy ez mellett kinek van ideje az extra feladatokat is megcsinálni. Egy próbát megér? A hétésfél pont szerint igen!



MARTIN BELESZÓL!

Valaha sokat játszottam az általam „idióta versenyjátéknak" titulált őrületekkel. Cel Damage és társaik – tudjátok mikre gondolok... Aztán észrevettem, hogy rettentően felhígult ez a kategória. Egyre-másra, tonnaszám jelentek meg a minőségtelen programok, melyek ugyan *idióták* voltak, meg *versenyek* is, éppen együtt a két kitétel nem passzolt össze úgy, mint régen. Most is kicsit szkeptikus vagyok...

FREAKY FLYERS

MIDWAY

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (64KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ poénos és szép játék
✕ kissé nehéz

7.5 pont

BESZÉDFELISMERÉS A SOCOM: U.S. NAVY SEALS-BEN

A beszédfelismerés a kilencvenes évek közepén dúló multimédia-láz egyik kedvenc rágógumija volt. Mindenki megnyilatkozott a témában, fényes jövőt jósolva az emberi beszédet értelmezni képes számítógépeknek – még maga a nagy Bill Gates is ebben látta az iparág jövőjét.

Aztán a láz lecsengett, és mi játékosok nagyon keveset – gyakorlatilag semmit sem láttunk a technológiából. A pécés tábor továbbra is billentyűzettel és egérrel kergeti egymást a Counter-Strike-ban, konzolon pedig még mindig a kontroller az első számú beviteli eszköz.

Az utóbbi két évben kezdtek fújdogálni a változás szelei: megjelent az EyeToy, ez nagyszerű kis eszköz, és teljesen új távlatokat nyitott a játékok irányításának területén. A korábban halottnak hitt beszédfelismerés (játékos szempontból – irodai alkalmazásokban azért használták) is tiszteletét tette. Japánban kijött a headsetet aktívan használó *Operator's Side*, az Egyesült Államokban (és pár hónapja nálunk, Európában is) pedig a **SOCOM: US Navy Seals** debütált egy csinos kis dobozban, a Sony fejhallgató + mikrofon hibridjével összecsomagolva.

Első pillantásra haszontalan játékszernek tűnik a headset: oké, lehet vele online játék közben kommunikálni, de kis hazánkban erre még nem nagyon van lehetőség, akkor meg minek kifizetni érte a párezer forinttal megemelt árat?

A válasz: azért, mert a füles nem csak passzív eszköz, hanem hatékony irányítóként is alkalmazhatjuk. A SOCOM: US Navy Seals ugyanis (a fentebb már emlegetett Operator's Sidehoz hasonlóan) a Scansoft ASR 1600 v 2.0-és hangfelismerő technológiá-



ját alkalmazza, mely lehetővé teszi, hogy élőszóban kiadott parancsokkal irányítsuk katonáinkat az akció közben. A hangfelismerő technológiát a belga illetőségű Lernout & Hauspie kezdte el fejleszteni pár éve, aztán a cég csődje után őket felvásárló ScanSoft fejezte be a munkát. Az ASR 1600 egy platformfüggetlen SDK (software development kit), melynek segítségével pont úgy lehetőség nyílik konzolos játékok hangfelismeréssel való ellátására, mint a technológia mobiltelefonokban vagy PDA-kban való alkalmazására. A ScanSoft SDK-ja egy fonéma-alapú rendszert használ az emberi beszéd felismerésére, azaz (nagyon leegyszerűsítve a működést az érthetőség kedvéért) kulcsszavak megértésére van kihegyezve. A rendszer képes a nem teljesen kimondott / töredékszavak feldolgozására is: ilyenkor az eredeti kulcsszó egyes részleteire hasonlító elemeket keres, és ebből rakja ki helyes értelmezést. Az SDK jelenleg nyolc nyelvet támogat (brit/amerikai angol, német, francia, olasz, spanyol, japán és koreai), de ez a kör a későbbiekben még bővülni fog. Érdekes húzás, hogy minden nyelv két hangsávon került feldolgozásra: egy felnőtt és egy gyermek hangján – ezek intonálása ugyanis radikálisan eltér egymástól, egy ötéves gyerkőc teljesen másképp ejti ki az adott szót, mint egy harmincöt éves felnőtt. A hangfelismerés ma még rendkívül erőforrás igényes folyamat, a ScanSoft fejlesztési részlegének főmérnöke, Dr. Cristophe Couvreur elmondása szerint „nagyon oda kellett figyelni arra, hogy miképp implementáljuk a hangfelismerést egy PS2-es játékba – a rendszernek észrevétlenül kellett működnie, nem zavarhatta meg a játékélményt".





HANGOK ÉS HARCOSOK



Hogyan működik a hangfelismerés a gyakorlatban a SOCOM esetében? Pofonegyszerűen. Aki ismeri a játékot, az tudja (aki meg nem, annak most elmondjuk :-), hogy három csapattársunkat közvetlen parancsokkal tudjuk irányítani. A leghosszabb parancsok a következőképpen épülnek fel: KI – MIT – HOL. Konkrétan: BRAVO (ő lenne a paranccsal megcélzott harcostárs) – FUSS (itt határozzuk meg, hogy mit csináljon a katona) – CHARLIE-HOZ (ahol a Charlie azt az előre meghatározott pontot jelenti a térképen, ahová a társunknak el kell jutnia). Ha kontrollert használunk, akkor háromszor kell kijelölnünk a kívánt opciót, és háromszor lenyomnunk a megfelelő gombot a kiválasztásához. A headset használata esetén leegyszerűsödik a dolog: benyomva tartjuk a Kör gombot (ez a hangulat szempontjából sem utolsó, tényleg olyan, mint ha egy katonai rádión beszélnénk egymáshoz) és határozottan kiadjuk a parancsot, egyenesen bele a mikrofonba: *„Bravo run to Charlie"*, aztán elengedjük a Kört. Ha eddig nem derült volna ki: magyarul hiába kiabálunk, nem sokat érünk el vele; az utasításokat a játék natív nyelvén, azaz angolul kell kiadnunk.

Nem árt betanulni tehát a pontos angol utasításokat: a program csak akkor ismeri fel a parancsot, ha azt az általa elvárt, szabályos módon közöljük vele, a „Mennyé' má', te tökelütött, hát nem látod, hogy lőnek ránk?" mondat angol megfelelőjével maximum a saját feszültségünket vezethetjük le, a mellettünk ácsorgó katona attól még mozdulatlan marad.

A komplex beszédfelismerés a jövő zenéje, a legóvatosabb becslések is 2050 magasságára teszik a mindennapi életben (így a játékokban) való megjelenését – ahhoz ugyanis már kőkemény mesterséges intelligencia, és a minket körülvevő világ AI általi komplex ismerete szükségeltetik, nem csak hosszabb-rövidebb fonémaláncok felismerése.

A SOCOM esetében viszont már most jól jön ki a lépés: némi gyakorlással profi parancsnok módjára kommandírozhatjuk az embereinket, a fülhallgatón keresztül a bázis rádióüzeneteit is közvetlenül a fülünkbe kapjuk – vagyis sokkal hangulatosabb és élethűbb az egész, mint az irányítóval menükben kotorászni akkor, ha éppen egy villanógránátot kívánunk bevágatni a kollégákkal a gonosz ellen által megszállt épületbe.

Akár csak az EyeToy esetében, itt is szép távlatok nyílnak (illetve: *nyílhatnak*) az új technológia előtt: kíváncsian várjuk, hogy milyen új játékok alkalmazzák majd a hangirányítás lehetőségét.

Egy óra headsetes SOCOM-ozás után kapásból egy RPG jelent meg a lelki szemeink előtt, ami a kis USB-s kamerát és a headsetet egyszerre használja a bonyolultabb varázslatokhoz: a kezünkkel a levegőbe rajzoljuk a rúnát, közben pedig kántáljuk a varázsigét – nem lenne rossz, mi? A hangfelismerés segítségével a konzolokra eddig problémásan adaptálható műfajok (így különösen az RTS-ek) irányítása is leegyszerűsíthető lenne – új egység gyártásához vagy egy épület felhúzásához elég lenne két szót elvakkantanunk, és máris épülne a fal a bázis körül. A lehetőségek tárháza végtelen – most már csak a kiadókon/fejlesztőkön múlik a dolog.

A SOCOM: US Navy Seals Playstation 2 játék tesztjét az 576 Konzol 54-es számában olvashatjátok.

Liquid





Matt Groening. Az ember, akinek a Simpson családot is köszönhetjük, és ő az, aki a Futurama furcsa, de ugyanakkor meglehetősen vidám jövőképét is megalkotta. A sorozat főhősei egy csillagközi postaszolgálat, a Planet Express dolgozói (Bender, a robot, inkább a henyélője). A sorozat még töményebb és fordulatosabb humorból építkezik, mint a Simpsons, talán pont azért, mert Matt szakíthatott a jelen kor földi kötöttségeivel, és fantáziája a jövőben szabadon csaponghat – persze nem szakítva a múlttal sem. Erre egy *jó összekötő kapocs* az emberi fejek tárolása és életben tartása tartályokban, így nincs akadálya akár a Beastie Boys koncertjének (az egyik fiú a nyelvével szkreccsel egy vincseszteren), esetleg volt amerikai elnökök újraválasztásának sem.

A poénok? Kemények! Épp a baseball mérkőzések egyik futurisztikus verzióján ül a csapat, Zoidberg meg a büfében, valami különleges, neki való kaját venne, de egyik sincs. Ekkor lemondóan bemondja: „Na jó, adjon valamit, ami hemzseg a parazitáktól!". A következő jelenetben jóízűen hot dogot falnak, erre Fry megjegyzi, hogy azért létezik még dolog, aminek az íze változatlan maradt az évek során.

Fry ugyanis a múltból jött – egy balul sikerült pizzakiszállítás közben, 1990 szilveszterén, lefagyasztották ezer évre. Mikor feléledt, találkozott Leelával, megmentette unalmas munkájától, Bendert meg a robotpokoltól (lásd öngyilkos fülke), majd beálltak az ük-ük-ük-ük unokaöccséhez (Professzor) dolgozni. Bender így végre kedvenc időtöltéseinek hódolhat (ivás, szivarozás, lopás, nőzés, szakácskodás, drogozás és persze a robotoknál hagyományos embergyűlölet). Leela a hajó kapitánya, pilótája, és Fry szerelmének a tárgya. Bár csak egy szeme van (de ez alien mivoltára vezethető vissza), ennek ellenére igen csinos. Sajnos szülei magára hagyták kiskorában a Földön, ezért valódi származása ismeretlen. A többiek: Professzor Hubert J. Farnsworth, a 160 éves őrült és szenilis tudós; Dr. Zoidberg, a szemétevő Decapodian; Amy, a dögös kiscsaj, gazdag szülők csemetéje, amúgy a marsi egyetemen tanul, és gyengéd szálak fűzik Kifhez, aki annak a Zapp Brannigan kapitánynak a csicskása, aki egyszer Leelával hmmm, na értitek. Hermész a jamaikai – hivatalos – főnök; Mom pedig, hát, szóval valaha kedvelte a profersszort, de mostanában már csak a három gyagya fiacskáját pofozgatja.

Ők lennének hát a főhősök, akikkel általában találkozunk az epizódokban. Az én kedvencem Bender, aki oly pénzéhes, hogy még a saját testét is eladta – aztán kirakták a bolt elé a fejét, fogai között egy köteg pénzzel. A sorozat kapható DVD-n is, angolul gondolom, mert itthon még nem láttam. Itthon az egyik kereskedelmi TV játszotta hétvégenként az első szezon filmjeit. Ha lehetőséged van rá, mindenképp nézz meg pár részt, mert komoly esély van arra, hogy rákattansz! Bender nagyképű, hanyag dumái, Fry töketlenkedése, Leela harciassága és a szenilis prof nem egy embert tett már rajongóvá!

CSÓKOLD MEG A FÉNYES FÉMPOPSIMAT!

Aki nem ismeri a Futurama rajzfilmeket, az biztos erősen csodálkozik a címlapunk láttán, és elkezdett azon gondolkodni, hogy melyik előzetesben olvasott valami hasonló, cell-shaded játékról. **(Aki a Futuramát nem ismeri, jó ember nem lehet... Martin :)**

Aki viszont ismeri a Futurama rajzfilmeket, az biztosan erősen örvendezik a címlapunk láttán, és elkezdett azon gondolkodni, hogy melyik epizódok jelenetei fognak ismerősként ráköszönni a gaméban.

Én szerencsére az utóbbi tábort erősítem – ennek felettébb örült Martin is (aki *vérkomoly* rajongó, a Planet Express csapatából Dr. Zoidberg, a hidegvérű, rákollós doki a kedvence).

akar, a prof viszont inkább gyorsan elküldi megkeresni a kalapácsot, amire egy gyomorhangú, rekedtes „Yes sir!" a felelet... :)

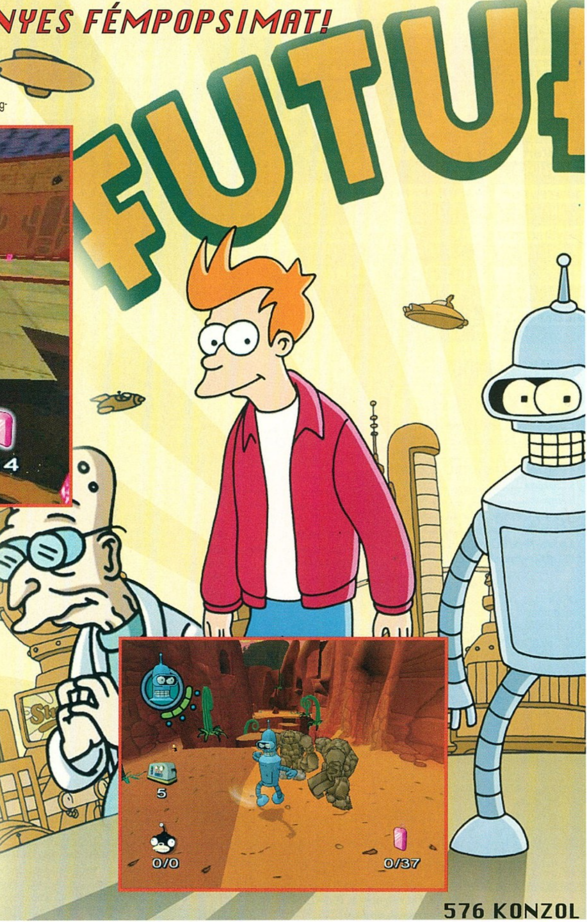
Az első feladatunk az ex-pizzakihordóval egyszerű: csak el kell gyalogolni a hangár másik sarkába, hogy a hatalmas, ingatag, zongorával díszített kacathalom alól kivegyük a kalapácsot. Ez mondjuk még nem az éles játék, hanem csak arra való, hogy bemutassa az újraélesztő szerkezetet, ami teljesen olyan, mint egy nagy kenyérpirító. Ha meg-



Az olvasók legtöbbje szerintem még mindig csak csóválja a fejét és értetlenkedik, de gondoltunk rájuk is, így ők majd a mellékelt rövid ismertetőből okosodhatnak. Addig is kortyoljanak egy adag Slurmot (magyarul Szlopacs) – és ne zavarja őket, hogy tudvalevőleg egy hatalmas, undorító lényből származik a finom ital –, inkább olvassák el közben, hogyan avanzsált a rajzfilm videojátékká.

Ez a nap is úgy kezdődött, mint általában szokott. Fry, Leela és Bender a kerek asztalnál ücsörögtek, mikor becsoszogott a Professzor, széles karimájú mexikói kalapban, és vidáman közölte a hírt: eladta a céget Momnak! Mom a kinézete alapján tényleg egy kedves mama, csakhogy a Planet Express megvásárlásával a Föld az ő többségi tulajdonába került. Mindenki felhördül, de a prof megnyugtatja őket, hogy ez még nem a világ vége. Ekkor jelentkezik be a híradó, amiben Morbo, a zöld alien ünnepélyesen bejelenti, hogy itt a világ vége, és végre vége a szánalmas emberi fajnak! Mom azonban megnyugtat mindenkit, hogy a tulajdonjog nem jelent semmi komolyat...csupán azt, hogy a robotseregével mindenkit rabszolgaságba fog hajtani. Ezt már nem nézhetik hőseink sem tétlenül, azon nyomban kirohannak a hajójukhoz, hogy a lehető leggyorsabban eliszkoljanak a Földről. Az űrjármű persze – szokás szerint – szánalmas állapotban van, a professzor ezért Leelát és Bendert munkára fogja. De milyen feladatot adjon a kissé hülye Frynak? Fry a legalkalmasabbnak a büfögve felsorolt ábécéhez érzi magát, de a B után a D-t mondja, így éppen újrázni halunk valamelyik pályán (ez elég gyakran be fog következni), akkor a játék ezzel számolja az életek számát, de pár poénban is szerepel az átvezető filmekben. (Illetve, itt akár a filmek közötti átvezető játékról is beszélhetünk, mert a betét animációk hozzák a szokásos színvonalat!) Sajnos újranézni a mozikat csak külön van lehetőségünk az Extras menüben, és ott is csak akkor, ha az adott pályán összeszedtük az összes Nibblert, ami egy kis háromszemű, hatalmas étvágyú fekete állatka, amit Leela talált és így ő is lett a gazdája. (Bender persze utálja a kis dögöt. Amikor az egyik részben megette szakácsművészete remekművét, egy tortát, akkor gondolkodás nélkül lehúzta a vécében (hogy aztán a beültetett érzelmi chip hatására átélje Leela bánatát, és lemenjen megkeresni a csatornába, a mutánsok közé).

A Nibblerek (magyar fordításban az



Egyszemű nevet kapta, talán a csápja végén pislogó harmadik szem miatt) néha el vannak rejtve a pályákon, de panaszos nyiffogásuk könnyen nyomra vezethet minket – figyeljünk hát! A másik megnyerhető speckó a töltőképernyőként funkcionáló futurisztikus reklámképekben rejlik, amikért az összes pénzt vagy más gyűjtögetnivalót (kristályok Benderrel, aranyrudak Leelával és halcsontvázak Zoidberggel) kell összeszedni. Sajnos ez elég kevés motiváció, mert egyes szintek olyan nehezek, hogy az ember örvend, ha legalább eléri az áhított checkpointot vagy a pálya végét. A nehézség a game hardcore platform jellegéből adódik egyrészt, másrészt pedig a gusztustalan rángatásból, ami nélkül talán elgondolkoztam volna egy *kiváló* grafikai minősítésen is. Ez utóbbit még úgyis kielemzem a végén, most inkább lássuk, mit is értettem a hardcore platform kifejezés alatt.

FRY

Első játszható karakterünk tehát Fry, aki miután összeszedte a házban a Professzor szerszámait („Ez biztos valami betanító rész" – mondja hősünk a feladat elején), már mehet is a csatornán keresztül egy új motorért a zaciba. Persze előbb kap egy pisztolyt is a kalapács mellé, amit eddig támadó fegyverként használt – például félelmetes papírdobozok szétveréséhez, hogy egy kis eldugott pénzhez jusson. A főhadiszálláson a sorozatból már csak Hermészt látjuk viszont, akit éppen egy űr-agycsiga békés nyugodalma áraszt el. (Sajnos teljesen kihagyták kis kedvencemet, Amy-t, akinek csak a szekrényébe pillanthatunk bele.)

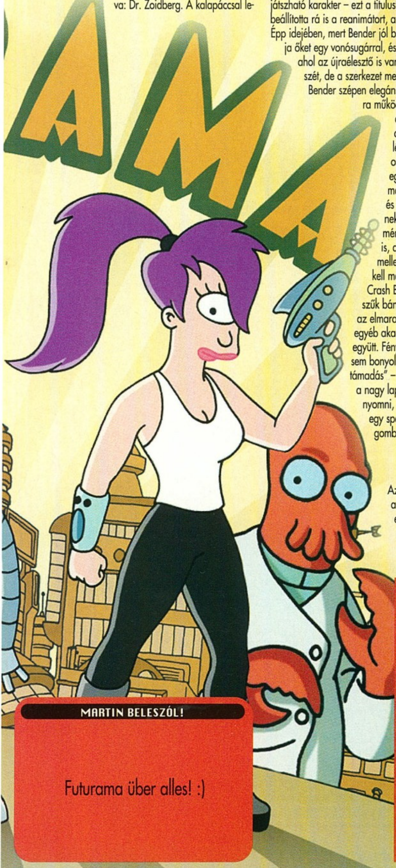
A filmeket ismerők biztosan nem csodálkoznak eme öltözőszekrénykék tartalmán, amiknél a belső nézet használatát gyakorolhatjuk (R3). Csinos ruha, cipő és egy kigyúrt pasi képe: Amy. Slurm, Leela képe, Zero-G juggs, cicis magazin és kajamaradék: Fry. Pénz, női cipő és táska, FemBot magazin és pucér robotcsaj képe (áramkör diagram :): Bender. Csontváz és emberi kar tőből levágva: Dr. Zoidberg. A kalapáccsal leverve Hermész lakatját egy Nibblert tehetünk a magunkévá. Ha benézünk a klotyóba, ott Bender ücsörög egy FemBot magazinnal... :)

Na, de ott tartottam, hogy új fegyverünkkel koszos csatornákban kell shoot-em up stílusban lelövöldözni a gaz kis és nagy mutánsokat és egyéb lényeket. Az egyéb lények kategóriába csak egy fali csőből kilógó csáp, valamint egy víz alatti valami tartozik, ami a felszínre jőve köpköd minket, és egy krokodil, ami mondjuk nem bánt, hanem a hátán utazva kell átjutnunk egyes helyeken a mérgező radioaktív szennyben a túlpartra.

A kezelés igen egyszerű: az R1 a cél rögzítés, amit nyomva tartva az L1-el váltogathatunk közöttük, a Négyzet lenyomva tartásával pedig tölthetjük a fegyvert, míg el nem kezd csipogni, ezzel adva a rút szörnyeknek vagy a felfegyverzett mutánsoknak egy nagyobb adag lövedéket. Igen, a csatornából kikerülve ilyeneket irthatunk, sőt, dinamittal felvértezett öngyilkos disznókkal is találkozunk! De lesznek majd gonosz gengszterrobotok is, akiket rgy Tommy-gun nevű dobtáras hangszerrel likvidálhatunk (bár Bender szerint nem kellene egy robotot csak azért legonoszozni, mert embereket öl). Lövöldözni lehet belső nézetből is, sőt, a legvégső pályán is ilyen módon kell lenyomni az óriás robotot, mikor a hasán kinyílik a piros ajtó! (Mire ide eljutottam... 9 óra 18 perc játékidő és mínusz 8 ezer idegsejt az agyamban az idegeskedés miatt.) Na, de ennyit Fry-ról, mert azt semmiképp sem akarom elárulni, hogy később egy nagy „csirke lépegetőbe" is beül majd, így irtva a gonoszokat lézerrel és rakétával. Nosztalgikus volt az egyik szinten az automata öngyilkos bódék felfedezése is, hisz a legelső rajzfilmben egy ilyennél találkozott össze Fry Benderrel. Ki kellett próbálnom! Aztán keresnem egy plusz életet.

BENDER

A züllött gerendahajlító robot (innen a neve is :) a második játszható karakter – ezt a titulust a prof adja neki, miután beállította rá is a reanimátort, az újraélesztő szerkezetet. Épp idejében, mert Bender jól bepánikol, mikor Mom elkapja őket egy vonósugárral, és kiugrik a teherzsilipen át, ahol az újraélesztő is van. Leérve darabokra esik szét, de a szerkezet meg pont rá érkezik meg, mire Bender szépen elegánsan kibukkan a tetején – újra működőképesen. A robot egy aszteroidán fog jeleskedni, ahol zöld izét köpködő kék lények támadnak rá (nekem orrváladéknak tűnt), de lesz egy keményebb gólem is, majd a bányás részben fúró és körfűrész kezű robotok jönnek majd. Itt viszont már bekeményít a játék ügyességi része is, ahol a megszokott ugrálás mellett egy hatalmas szikla elől is kell menekülnünk – amolyan Crash Bandicoot stílusban – egy szűk bányajáratban, természetesen az elmaradhatatlan szakadékokkal és egyéb akadályok kerülgetésével együtt. Fényes testű barátunk irányítása sem bonyolult, a Kör és az X egy „ülep támadás" – az utolsó pályán ezzel kell a nagy lapos robotoknak is a fejét benyomni, a Négyzet és az X pedig egy speciális pörgés, a szokásos gombokon kívül persze.



LEELA

Az egyszemű amazon pályái a legszebbek szerintem az egész játékban! Pirosas-barnás színek, nagy terek és díszes épületek a Nap városban. A landolás mondjuk kissé kemény volt, de szerencsére Bender valami puhára esett (következő kép: Fry felbukkan a reanimátorban).

A lány igazi harcos, üt és rúg, specialitása pedig az R1-et nyomva tartva a különböző irányokba vetődés, amiből az előre gurulást egyes részeken elég aktívan kell használni, például lézerek alatt átbújáshoz. Leela ellenfelei a gonosz Napisten csontvázkatonái, amikből különösen kellemetlen az öngyilkos robbantó figura, a lövöldözős fajtát pedig egymás ellen is lehet uszítani, ha úgy állunk, hogy véletlenül a társát találja el valamelyik! (A csontváz motívum valamiért kedves volt a készítőknek, mert rengeteg helyen látunk ilyet, változatos formákban és helyzetekben, mint díszítés.) Az erőszak mellett feltűnnek logikai feladatok is, ami kilenc kapcsoló minta szerinti aktiválását jelenti, de a játék vége felé behelyettesítős számsorokat is kapunk, amikből végül is csak Fry két feladata a nehéz.





DR. ZOIDBERG

A békés rákforma csak egy (szintén) Crash Bandicoot stílusú pályán irányítható, jobban mondva általa kell egy fura hátast meglovagolnunk, és egy három szakaszból álló részt megcsinálnunk időre, bár életet itt nem tudunk veszteni. A táj leginkább őserdei, farönkökkel, vízen lebegő dobbantókkal, falból hirtelen kiugró akadályokkal – igen szép lett, de annyira rángat, hogy itt szívtam a legtöbbet...

GRAFIKA ÉS A TÖBBI...

Ez már nem egy szereplő neve, hanem maga a tényleges értékelés. A frame ingadozást már nem említem többet, undorító így egy játékot kiadni – aki nem tud programozni, menjen vissza C64-re raszter-időzítést gyakorolni! A jó érdemjegyet is csak azért kapja meg a game ezen része, mert 90%-osan olyan, mintha tényleg a rajzfilmben lennénk! Persze nem kezel annyi objectet (még ezt a keveset sem bírja el a motor), de a modellezést és az animációkat nagyon eltalálták (legközelebb már programozókra is költhetnének a pénzből). Aki viszont nem ismeri a rajzfilmet, az sajnos nem fog látni többet, mintegy elég egyszerű, de kissé nehéz platformjátékot, és ha emellett még angolul sem tud jól, akkor a poénok nagy része is érthetetlen lesz számára. Emiatt talán két értékelőt is kéne írnom, mert a kívülállóknak nem fog egy hatosnál jobban tetszeni, ebben biztos vagyok. De a rajongók megértik a hétésfelet, pláne, ha végigröhögték a történetet, a kis átkötő animokkal egyben (pl. egy csontváz mondja a másiknak – „Valami történni fog, érzem a csontjaimban"). A játék sztorija a végkifejlettel együtt pedig akár önálló rajzfilmnek is elmenne!

A hangokkal sincs semmi baj, főleg, hogy a felelősük nem más, mint maga David X. Cohen, a társproducer! Kedvencem Fry, aki kiválóan utánozza a pisztolylövést, és ha nem nyúlunk a joyhoz, akkor „Hé, játékos, te nem játszol!" szavakkal buzdít minket. Leela már nem ilyen kedves, mert csípősen kérdi: „Tudsz ennél lassabban is mozogni?". Bájos, nem?

Ez volt hát a Futurama videojáték feldolgozása. Persze szívesebben vettem volna egy kaland stuffot az összes szereplő aktív bevonásával, de sajnos erre még várnunk kell. Nem baj, így is élmény volt kedvenceimet irányítani a kalandok sűrűjében, ugrálni, lövöldözni, harcolni és meghalni velük oly sokszor. Vagy csak én voltam megint a béna?

Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Futurama über alles! :)

FUTURAMA

SCI GAMES

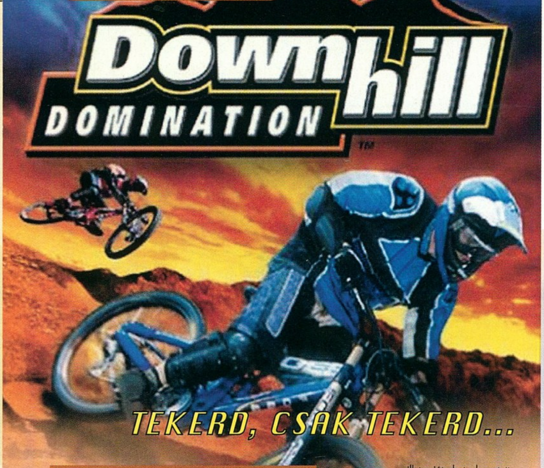
MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (131KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ futurama! jól hozza a filmek stílusát
✕ folyamatosan berángat, ez megbocsáthatatlan

7.5 pont



Downhill Domination

TEKERD, CSAK TEKERD...



3, 2, 1 – kicsapódik a rajtgép sorompója, láb a pedálnak feszül, kezdődik a száguldás. Lejtőn lefelé, nagyon gyorsan, nagyon hosszan. Komolyan mondom, tovább tart egy futam a Downhill Dominationben, mint amennyi idő alatt ezt a fél oldalt elolvasod. Hihetetlen, némelyik pálya több mint hat perces! Más játékban ehhez képest már a fél táv jónak számít, és gyorsnak, ha fele ennyire pörgős a tempó. Göröngyös lejtők, éles kanyarok, még élesebb sziklák és valószerűtlenül nagy ugratók mögött várnak az amerikai Incog Inc. legújabb játékában.

Találkoztunk már idén a csapattal. Év elején, mikor egy korábbi autós-harcos sikerjátékuk, a Twisted Metal Black grafikai motorjára ráépítették a War of the Monsters felhőkarcolóit, amiket mi vidáman le is romboltunk. Most pedig ugyanez a motor hajtja a mountainbike-ok kerekeit. Meg kell hagyni, találékony csapat ez az Incog! De hiába harmadik bőr a vázon, kifejezetten látványos és jól játszható lett a Downhill Domination. Művészi értelemben talán annyira nem szép (mint mondjuk egy Ico), ellenben gyors, gyilkos és eklektikus. Hawaii-tól kezdve a Grand Canyonon át egészen francia, orosz és japán helyszínekig, összesen 9 hegység 27 pályáján nyargalhatunk végig, mi több, tehetjük ezt együtt a természet más gyermekeivel; szarvasokkal, farkasokkal, medvékkel, nyulakkal, autókkal, tankokkal, és hókotrókkal – még ha nem is mindig egyezik a menetirányunk. Szimpatikus, rajzfilmszerű karakterek közül választhatunk, akik között vannak valós DH-versenyzők is, pl. Eric Carter, Brian Lopes, Missy Giove. Őket azonban ki kell érdemelni, kezdéskor még csak egy hegy tetején, kőszoborként várják feloldozásukat. A játék kezelhetősége teljesen jó. Végre meg tudták oldani egy biciklis programban, hogy pedálozni is kelljen, de ne törjön le a kedves játékos ujja sem a sok nyomkodástól. Lejtő felé fordulva természetesen magától megy a bicaj, de lehet – és kell is – sprintelni az X kétszeri megnyomásával, majd nyomva tartásával. Ilyenkor teljes erőből teker a versenyző, míg el nem engedjük a gombot, vagy el nem fogy a zöld kis csíkja. Ha ez történik, egy-egy trükk végrehajtásával, vagy a szintén zöld színű bogyók felvételével pótolhatjuk energiáját. Találunk még piros és sárga gömböket is, ezekről helyszűke miatt most csak annyit, hogy előbbinek turbó hatása van, utóbbi pedig az ellenfeleinkkel való, test-test elleni küzdelmet segíti. Szintén csak megemlítem, hogy választhatunk alkalmi verseny, karrier és arcade mód között, illetve játszhatunk osztott képernyőn, multitap birtokában akár négyen is egyszerre. A korrekt játékmenetet igazolja, hogy versenyezni háromféle stílusban kell. Az FR, vagyis „Freeride" jelölésű pályákon nincs kijelölt útvonal, mehet mindenki, amerre lát, lényeg, hogy elsőként érjen célba. Fokozottabb koncentrációt igényelnek az MX, azaz „Mountain Cross" megnevezésű helyszínek. Itt már kötöttebb az útvonal, és sűrűbben nehezítik ugratók, kanyarok, buckák, lépcsők a haladást. Ezeken lehet a legtöbb trükköt végrehajtani (valamint a legtöbb pénzt keresni, és abból új szerelést vásárolni). A TD pályák a „Technical Downhill"-t jelölik. Ezeken már sokkal technikásabban kell tekerni. Közepes nehézségi szinten rendszerint többször kell rajtuk próbálkozni. Zenei téren a játéktól semmi kiemelkedőt nem kapunk, néhány rock nóta hallható bicajozás közben. Nem rosszak, de a motoros Freestyle Metal X-hez képest elég gyenge a felhozatal. Végül megjegyezném még, a Downhill Domination nem egy újabb, rossz minőségű SSX klón, habár stílusjegyeiben kétségtelenül emlékeztet a snowboard játékok királyára. Ez egy biciklis program, igaz, nem szimulátor. Helyenként teljesen komolytalan, sőt lehetetlen, de valahogy mégis nagyszerűen ülteti át a downhill hangulatát a videojátékok nyelvére.



DOWNHILL DOMINATION

SCEA / INCOG INC. ENTERTAINMENT

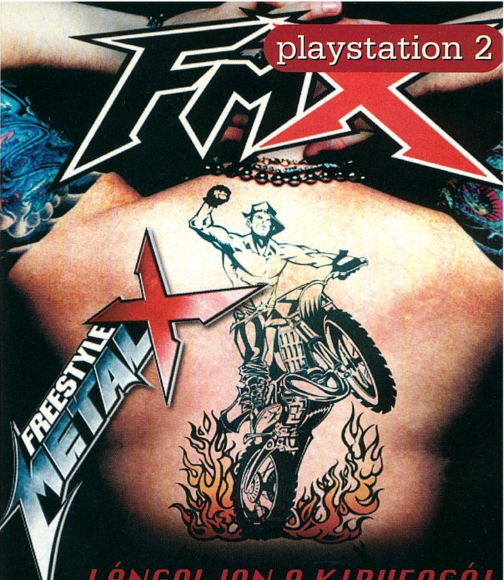
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, multi tap adapter
memóriakártya 8mb (275KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hosszú, nagysebességű pályák
× túlságosan arcade

7.5 pont



LÁNGOLJON A KIPUFOGÓ!

Metálos-motocross játékot közvetlenül egy Terminator 3 sajtóvetítést követően nem könnyű értékelni. Pedig muszáj, mivel cikkleadást illetően a főszerkesztő úr nem tűr késedelmet :-) Csak hát gondolataimat még javában a kibernetikus organizmusok és Andy Wajna producer szimpatikus konferálása tölti ki, bendőmet pedig a számtalan elfogyasztott „sajtópogi" és literszámra vedelt üdítő terheli. De összeszedem magam, felveszem a lótuszülést, mélyeket lélegzek, motort képzelek magam alá, s megpróbálok a pokol angyalainak egyikévé átlényegülni. Vagy inkább megnézem újra a Freestyle Metal X intróját. Ha más nem, az biztos helyre tesz. Elképesztő légakrobatikát látunk a videón, rövidre, gyorsra, hamísítatlan rockzenére vágva. Szinte elbizonytalanítanak a képsorok, minek élünk egyáltalán, ha közben soha nem állunk fel egy motor nyergére tíz méter magasan, ugratás közben? A dinamikus bevezetőért zeneileg a Mötley Crue felel (Kickstart My Heart), de más klasszikus bandák számait is megtaláljuk a korongon, mint Motorhead, Megadeth vagy Twisted Sister. Jól hangzik, ugye? Pedig az FMX végül is csak egy tipikus, konzolos arcade, egy trükközésre alapozott, külső nézetű motocross játék. Mindenestre igényes darab, még a grafikája is jó. A motorok modelljei részletesek, a karakterek pedig meglepően sokat és jól mozognak a nyeregben. Nagyon tetszett, hogy gyorsításkor a kamera távolodik, fékezéskor ráközelít, faroláskor pedig késleltetve lendül a hátsó kerék után. Egészében olyan érzést kelt, mintha az események követésére a filmes szakma által ihletett beállításokat használna a program. A játékmódok a szokásosak: ha egy gyors menetre éhezünk, ott a „Quick Play", ha fejlődni akarunk, a „Career", és van még „Party" mód, ahol egymás ellen trükközhetünk vagy ugrathatunk, egy kontrollerrel akár kilencen is. Persze nem egyszerre, bár érdekes lenne… Végül találunk még egy elég jól használható pályaszerkesztőt is a programban. Leszámítva az összetettebb trükköket, amikhez már bonyolult kombinációkat kell betanulni, senkinek sem okozhat különösebb problémát megszokni az FMX irányítását. A magától értetődő kezelési funkciókon kívül fontos az R1 használata, ez afféle turbó. Ha jókor engedjük el (mikor már pirosig emelkedett a kilométeróra melletti skála), lángolni kezd mindkét kipufogó, s rövid időre hirtelen felgyorsulunk. De hasonló eredménnyel jár az is, ha a gázt és a féket egyszerre lenyomva – akár az első kerék körül a földön Mad Max köröket rajzolva – járatjuk a motort, majd hirtelen nekilódulunk. Az L1 ugratáskor és egykerékre álláskor jön jól. Kicsit megdobja a gépet, csak a jó időzítésre kell figyelni. Természetesen meg lehet szeretni a trükközést is. Ha már jól megy, gyors egymásutánban többet is összefűzhetünk, amolyan Tony Hawk módjára. A ránk váró feladatokat csinos cicababák (sárga nyíllal a fejük felett) jelölik és magyarázzák a pályán. Így például égő épületet kell eloltani úgy, hogy nekiugratunk a víztározónak; háztető élén egykerekezni; helikopteren átugratni; a levegőben különböző trükköket végrehajtani; farkasokat elkergetni; fél percet bikák közt kibírni stb. Talán nem meglepő, hogy gyakran szenvedünk hajmeresztő, szinte már fájdalmas baleseteket. Számtalanszor landoltam a motortól távol, súlyos nyak-, illetve gerinctörés gyanús pózban, hosszú vértócsát húzva magam után. Határozottan jellemzi a játék – még bőven elfogadható – morbiditását a „Human Darts" mód. Ez egy mini-game, ahol gyorsítást követően le kell esni a mociról, majd bezuhanni egy hatalmas, koncentrikus, pontszámokkal jelölt verembe, annak is lehetőleg a közepébe, adott időn belül, minél több pontot szerezve. Motorrajongók szerintem mindenképpen vessenek egy pillantást az FMX-re. A többieknek elég, ha önszorgalomból headbangelnek pár percet egy szabadon választott heavy-metál nótára.

Stil.





FREESTYLE METALX

MIDWAY / DEIBUS STUDIOS

MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-9 Játékos
memóriakártya 8mb (130KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ látványos és metálos
× felszínes játékmenet, lehetetlen fizika

7 pont

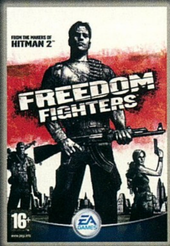
ELVETTÉK A SZABADSÁGOD. IDEJE VISSZASZEREZNI.

Manhattan legsötétebb óráiban a polgároknak egy hősre van szükségük, aki felszabadítja a várost a hódítók uralma alól. Emelkedj a csúcsra a felkelők soraiban, toborozz gerillákból álló hadsereget, és vívd meg harcod a város utcáin.

- Új „Toborozz és irányíts” rendszer, amellyel 12 harcost vezérelhetsz
- Küzdj gerilla fegyverekkel és taktikával
- Elsöprő külső nézetes akció New York utcáin
- Osztott képernyős tombolás akár 4 játékossal







16+ PC CD-ROM PlayStation 2 XBOX NINTENDO GAMECUBE

FROM THE MAKERS OF HITMAN 2

Io-Interactive

EA GAMES

Challenge Everything

freedom-fighters.co.uk

BULI, PIA, VF4



A BULI

A lassan állandóvá váló csütörtöki 576 Online / Konzol összeröffenéseink tetőfokán – melyek alappillérét a legkülönbözőbb italok és rágcsálnivalók féktelen fogyasztása mellett természetesen a régebbi és újabb játékokról, no meg a játékipar elkorcsosulásáról folytatott ironikus hangvételű, de mindemellett emelkedett hangulatú eszmecseréink képzik – mindig előkerül egy-egy többjátékos móddal megáldott játék, a jobb fajtából. A legutóbbi ilyen alkalommal a szinte azonos időben piacra dobott két rivális verekedős game, a Virtua Fighter 4 Evolution és a Soul Calibur II biztosította a szomszédok türelmét erősen próbára tevő hangulatot, két részre osztva az amúgy egységes csapatot. Jómagam volt írótársunkkal, Reikerrel a VF4 Evo-t részesítettük előnyben, míg a másik csapatot alkotó Liquid, Stinger és Stil a SC II-t preferálta. Nem kellett azonban sok időnek eltelnie, és már a renitens ellentábor is csatlakozott a „Virtuális Harcost" magasztalók duójához. Nem véletlenül…

HISTÓRIA

A teljesség igénye nélkül azért megérdemel egy gyors áttekintés ennek a nem mindennapi verekedős játéknak az eddigi pályafutása. Pontosan tíz évvel ezelőtt jelent meg a sorozat első darabja. A játéktermi kiadás olyan mára már klasszikussá érett nyalánkságokkal szállt ringbe, mint a Street Fighter II és a Mortal Kombat II. Míg az SF II és MK II hagyományos 2D-s megjelenítéssel került tálalásra, addig a VF a SEGA AM2 csapat által megálmodott, ámbár még kezdetleges 3D-s motorral új fejezetet nyitott a fighting game-ek történetében. Két évvel később már az otthoni felhasználók számára is elérhetővé vált a játék, Sega Saturn és Genesis 32X platformokon, és bár a két évvel korábban kiadott játéktermi verzió grafikája mindkét hardvert igencsak megizzasztotta, annak feljavításáról tehát szó sem lehetett, de a játékmenet újdonságai révén mégiscsak elsöprő sikert arattak. 1994-ben elkészült a VF2 játéktermi változata, az erősebb hardvernek (Model 2) köszönhetően jelentős változáson keresztülment progiban – értsd szebb, jobb, gyorsabb – két új játszható karakter, Lion Rafale és személyes kedvencem, Shun Di is megjelent. A '95- ös Saturn és '96-os Genesis átiratokért – főként a japán – rajongók szinte megőrültek. 1995 VF Remix (arcade), 1996 VF Kids (ST-V), 1997 VF Remix (Saturn), a SEGA ezekkel gondoskodott kiéhezett rajongók adrenalin szintjének maximalizálásáról, no meg pénztárcájuk vastagságának leredukálásáról. 1996 emellett VF3 arcade olyan újításokkal, mint a korlátozottan bár, de rongálható környezet, ring-out, az ütések-rúgások-védekezések magasságát is tekintetbe vevő harcrendszer. A két évvel korábban a játéktermekben már megtalálható VF 3 tb (team battle) rohammunkában bár, de elkészül a Dreamcast 1999-es debütálására is. 2001 VF 4 arcade (NAOMI 2 környezetben), valamint a várva-várt, csodálatosra sikeredett PS2 verzió. 2003 pedig örömmel jelenthetem, hogy ünnep, kezeinkbe vehetjük végre minden idők talán legjobb verekedős játékát: a VF4 Evolutiont!



NEWS

Annak, aki már játszott vele nem kell ecsetelnem, mennyire eltalált játék a sorozat negyedik darabja. A játszható karakterek szinte egytől-egyig szimpatikusak, harcmodoruk egymástól jelentősen eltérő. A grafika pompás, akár a figurák hiperrészletes modellejeit, akár azok félelmetesen élethű animációját, vagy szimplán csak a változatos ringeket veszem tekintetbe. A mesterséges intelligencia csak hab a tortán, mert bár szigorú, de igazságos. Az előbbiek és az AM2-re oly jellemző, első hallásra azonnal felismerhető, kissé bugyuta de fülbemászó aláfestő rockzene mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy visszafogott lelkesedés nélkül írjam le e sorokat.

Pompás grafika, fülbemászó zene, spéci AI ide vagy oda, az AM2-es csapat rájöhetett, hogy ezen pozitív tulajdonságokkal a jelenleg szóba jöhető legkomolyabb vetélytársuk, a Soul Calibur is fel van vértezve. Lépniük kellett tehát, hogy a kiélezett versenyben ne csak új rajongókat, hanem feltétel nélkül elkötelezett híveket is szép számmal gyűjtsenek maguknak.

Azt hiszem sikerült nekik. Az Evolutionben nem az a lényeg, hogy két új játszható karakterrel bővült a harcosok névsora, hanem az, hogy egy a játék szavatosságát a maximálisra növelő Quest móddal egészítették ki a hagyományos Arcade/VS játékteret. Talán nem túlzás ha azt állítom, hogy ezáltal tették a verekedős játékok Gran Turismo-jává a már amúgy is igen jól sikerült negyedik epizódot.

QUEST

Felelőtlennek tűnő állításom valódi igazságtartalmáról magatok is meggyőződhettek, ha veszitek a fáradtságot, és nekiveselkedtek a Küldetésnek. Már most fel kell hívnom azonban a figyelmet: csak abban az esetben üljetek neki ennek az új játékmódnak, ha úgy érzitek, hogy megfelelő mennyiségű szabadidővel rendelkeztek. Hihetetlen hosszú, hónapokat átölelő féktelen, és ami a legfontosabb VÁLTOZATOS csatározásoknak nézhettek elébe, ha komolyan gondoljátok; ennek ellenére még így is csak a legkitartóbbak, legmegszállottabbak érdemelhetik ki, hogy elmondják magukról: száz százalékosan sikerült teljesíteniük a játékot.

Miért is? Nemes egyszerűséggel azért, mert a játék által felkínált lehetőségek tárháza akkorára duzzadt, hogy azokat egyenként még felsorolni is igen nehéz lenne. A lényeg mindenesetre az, hogy az általatok tetszőlegesen kiválasztott karakterrel a „Worldwide Martial Arts Championship II" névre keresztelt gigászi méreteket öltött versenyben kell győzedelmeskednetek, ami igencsak nehéz feladat. Több helyszínen, számtalan ringben kell bizonyítanotok rátermettségeteket, mire a kitüntető címet elnyeritek. Ettől függetlenül nem észnélküli, puszta csihi-puhiról van szó: a lehető legváltozatosabb feladatok teljesítésén keresztül törhettek csak utat a babérok learatására. Természetesen „normál" küzdelmeknek is elébe kell néznetek, ugyanakkor speciális feladatok garmadája is teljesítésre vár: ilyen küzdelem például amikor csak speciális ütésekkel vagy rúgásokkal gyűrhetitek le ellenfeleteket, vagy amikor csak a ring-out számít győzelemnek. Bemelegítésnek tökéletes, mikor egymás után tizenöt egyre képzettebb ellenfelelet kell legyőzni a Sega World West arénában, de a kieséses alapon működő, Underground Fighting Area-beli , általában háromfordulós mérkőzések már ütősebb feladatok elé állítanak mindenkit. A Knockdown Clash-nél a földrevitel, míg a Wall Death Match-nél a pályát határoló falak sebeznek jelentősen, az Iron Fightnál az életerő hatalmas, és így kell nyerni, de rengetegféle mód van még – például amikor az ellenféltől energiát „lopunk" a sebzéssel, vagy amikor kizárólag csak kombókkal van lehetőségünk harcolni, mindezt időre, vagy időkorlátozás nélkül. A mérkőzések közben tapasztalati pontjaink növekednek, és a ranglétrán is rohamosan sorolhatunk előre, vagy éppen hátrafele. Fontos, hogy mikor harci kedvünk már épp csorbát szenvedne, akkor pihenésképpen nyugodtan elidőzhetünk a meccsek során gyűjtött pénzösszegünk elverésére tárgyak, ruházatok, tetkók, egyéb kiegészítők, extra movie-k, hátterek (!!!) és emberünk poligonfigurájának begyűjtése érdekében. Roppant kellemes szórakozás a saját karakter kialakítása, és annak a VS módban való megmérettetése. És még valami: a Quest-mode harcosai a japán játéktermek „harcosainak" adatai alapján kerültek kialakításra, a japán gamerek ugyanis a Shenmue II-höz is mellékelt memóriakártyára menthették a VF4 játéktermi verziójában elért eredményeiket, melyeket azután a fejlesztők összegyűjtötték és feldolgozták. Ezért különösen csodálatos érzés földbe döngölni egy akár több száz nyert mérkőzéssel rendelkező, de még veretlen figurát, olyan, mintha egy igazi hardcore arcot aláznál meg... :) (Megj.: az említett poligonkarakterek a hackelt, nem hivatalos Virtua Fighter 10th Anniversary Edition-ben kaptak külön helyet, hála pár vállalkozó szellemű fiatalembernek :)



VF4 VS. SC II

Mindenkinek ajánlom, hogy próbálja ki az Evolutiont, és nem feltétlen a vakítóan csillogó külalak miatt és kitűnő játékmenet miatt, hanem azért, mert míg a SC II igazából a fegyverek általi, majdhogynem észnélküli harcról szól, addig a VF 4 Evo a kimért, puszta közelharcra helyezi a hangsúlyt; a SC II-ben is megtalálható, de itt szinte tökélyre fejlesztett Quest mode ráadásul hónapokig tartó szórakozást, ezáltal valóban rendkívüli szavatosságot garantál. Nemes egyszerűséggel jelenleg ez a legjobb verekedős játék. A verekedős játékok esszenciája.

[Dae]



MARTIN BELESZÓL!

Virtua Fighter rajongónak születni kell. Tekken rajongónak születni kell. SoulCalibur rajongónak születni kell. Mert, ha „csak úgy" tetszik a játék, nem rajongó vagy, hanem csirke. Ha Tekken rajongó vagy, mosolyogsz 9.5-ön. Ha SoulCalibur fan vagy, mosolyogsz a pusztakezes harcon. Ha Virtua Fighter rajongó vagy, kezed-lábad törve rohansz, hogy megvedd ezt a játékot. És ez így van jól...

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

SEGA / AM2

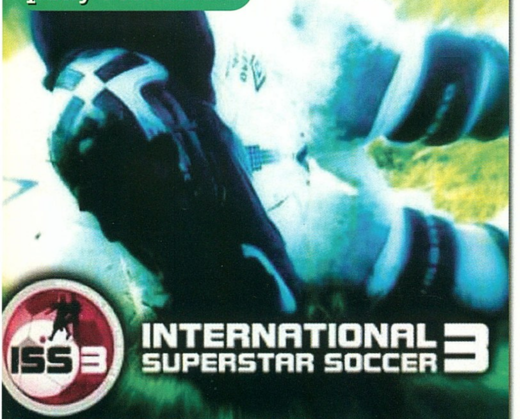
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (40KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ valódi közelharc, megunhatattlan
× a képernyőhöz szegez, vízhólyag a hüvelykujjon

9.5 pont





ISSMÉT FOCI!

Na, most megint két mindenre elszánt gamer-csoportot kéne kielégítenem, a FIFA és az ISS rajongókat. Én azt mondom, hogy aki még nem döntött, melyik mellé áll, az próbálja ki mindkettőt, hogy maga döntse el. Számomra a szimpatikus „első lépést" megtette ma az ISS3, mert felajánlotta a 60Hz módot – ami ugyan gyorsabb, de sok régebbi TV-n elég raszteres szokott lenni. A második kellemes dolog a zene volt, de mondjuk ez a két dolog nem igazán számít egy fociban...

A meccsek teljesen a szokásosak, öt féle van belőlük a tréningen kívül. Ebben helyet kapott egy érdekes Mission mód is, ahol olyasmiket kell teljesíteni díjakért, hogy nyerjünk 9-8-7 emberrel, vagy fejelt gólokkal, esetleg szögletből beadásból, illetve „csak" nyerjünk, de a fizikai kondíciónk alacsony, míg a gépé magas. Én egy barátságos Angol-Ukrán mérkőzéssel nyitottam, hogy legyen sanszom betanulni az irányítást, de az első félidőben már 3:0 volt az ukrán csapatnak. Később aztán szépítettem, és így megállapítom, hogy kezelni aztán egyáltalán nem nehéz a játékot! Sőt, akinek túl gyors a tempó, az tíz fokozatban állíthatja a játék sebességét a neki megfelelőre. Érdekes, de nekem szerelni is sokkal könnyebb volt, mint a konkurencia játékában, ahol hiába mentem át a másikon, a laszti nála maradt, itt pedig ha nem is elsőre, de siker koronázta eme erőfeszítéseimet.

Ezen kívül a grafika és az anim is teljesen rendben van, amik természetesen jobbak, mint az előző ISS képi világában voltak – ISS szakértő barátom szerint legalábbis jól látható a különbség. A játékosok emberszerűen mozognak, nem fordulnak szögletesen és általában jól megcsinálták a mozgássorok átvezetését is számukra. A pálya melletti „életképek" sem hiányoznak, pl. a kispadról gól esetén felugráló, és az edzővel összeboruló csapattársak, és a labdát követő kameraman.

Megtalálható a génmanipulátorok kedvence, a játékos editálás is, ahol a testsúly/magasság, arc (forma és szőrzet) mellett beállítható az erősebb láb is, és adjusztálhatjuk a 12 paraméterét, akár mindegyiket 10-re állítva (az RPG játékosok álma). Természetesen a csapatokat is szerkeszthetjük, és ezúttal a magyarokat sem felejtették ki Konamiék! A közönségre viszont már megint nem fordítottak figyelmet, mert azon kívül, hogy füstölnek meg vakuzgatnak, egy 3 fázisban animált massza az egész. A stadionok szépek, és szerkeszthetünk sajátot is, persze, ha nyerünk hozzá elég pénzt.

Ez lenne tömören a game. ISS2 + 20%. Nekem bejött, másoknak is, de ez még nem garancia arra, hogy neked is be fog. Én úgy érzékelem, hogy az ISS és a FIFA közötti határok már nagyon elmosódtak, de még kell legalább egy év, hogy ez nyilvánvalóbbá váljon. Igazából a Csipinek kellett volna adni a gamét, mert ő tesztelte az előzőt is (GC-n), de talán most el van foglalva a kis clone-jával, amihez én is gratulálok természetesen, neki is és az anyukának egyaránt! :)

Dzson



ISS3

KONAMI

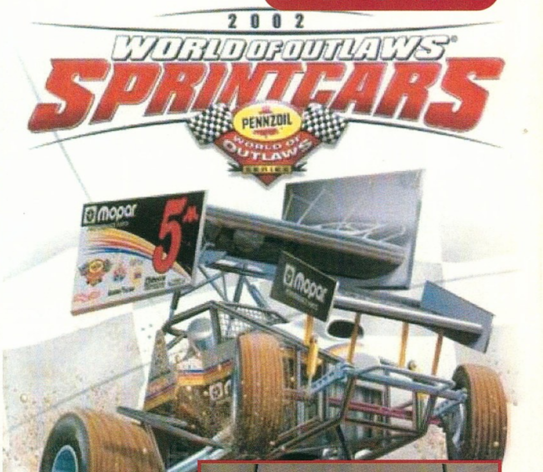
MÁS VERZIÓ: GC

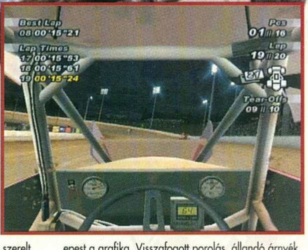
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (678KB),
multi tap adapter
analóg irányító (dual shock)

✔ újabb minőségi foci!
× a körítéssel (pl.: nézők) is törődhettek volna

8.5 pont

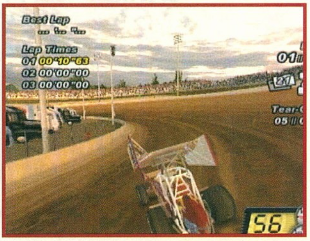




Az alant elterülő teszt alapjául szolgáló programot talán úgy is jellemezhetném, hogy *Nascar* kicsiben. A hasonlóságok tulajdonképpen kimerülnek az ovális pályákban, szériakocsikban és a vezetők istenítésében, mert a pályák kisebbek (a kocsikkal együtt) és nem aszfalton kopnak a gumik, hanem salakpályán verik fel a kavicsokat. Mint azt a képekből is látjátok, az autók legfeltűnőbb ismertetőjele a tetőre szerelt hatalmas szárny, ami a leszorító erő növelése mellett igen alkalmas a szponzor feliratait a lehető legnagyobb méretben a nézők és a média elé tárni. Az intro is teljesen hagyományos, filmszerűen tárja elénk eme sport szépségeit, amikből én egyedül a nagy és látványos borulásokat tudtam csak élvezni. Ezek a balesetek azonban a hőskorban voltak csak igazán érdekesek, amikor a kocsik tetején még semmi „kiemelkedés" sem volt, a pilóta sisakos-szemüveges fejét kivéve. Aztán szigorodtak a szabályok, megjelent a bukókeret, az autók kisebbek lettek és stabilabbak (lásd a Historical pontot a movie menüben), de a versenyek nem vesztettek sokat a népszerűségükből, sőt!

AZOK A BETYÁR SPRINTESEK!

A játék kissé egyszerű mivolta miatt csak két fő versenypont van, az **arcade** és a **karrier**. Ebből a karrier rész megfelelően kidolgozott, 12 ezer kezdő dolcsiból kell autót vennünk, futamokra neveznünk, majd itt ügyeskednünk is, hogy szerezhessünk jó szponzorokat, amik a futamgyőzelmek mellett biztosítanak igen jó bevételi forrást az esetenkénti új autó vásárlásra, fejlesztésre (injektor, súlycsökkentés, új motor, kormány és fék rendszerek), és természetesen a javításra, ha éppen mi voltunk a nap hősei borulásban vagy falnak ütközésben. A kezelés ugyanis meglehetősen nehéz, mivel az autók igen gyorsak (gyakran felemelik az orrukat is kigyorsításkor), amit a salakos pálya nem igazán visel el. Így a verseny az ellenfelekre figyelésen kívül az egyenesekben való gyorsításra, kanyar előtti kis fékezésekre, majd a kanyarba megcsúsztatva a járgányt, abban végig oldalazva való közlekedésre korlátozódik. Ez nem hangzik túl veszélyesen, de annál nehezebb megvalósítani! Colin rallysok előnyben, mert ott csúszott a kocsi ennyire, szóval aki azt a még arcade programokhoz mérten is irreális kezelést betanulta, itt király lehet vele!



A látvány a lehetőségekhez képest jó, mert ugye a pályák és az autók egyszerűsége mellett nem lehet nagyon kreatívkodni a fejlesztőknek. Viszont pont ezért lehetett volna szebb a játék, és ezért kap közepest a grafika. Visszafogott porolás, állandó árnyék az esti versenyek reflektorai ellenére is, valós csillanás a tűrhetően kidolgozott kocsikon, és elfogadható leamortizálás (három fokozatban állítható az Optionsben). Ha a game véletlenül a kezedbe kerül, nézd meg, de megvenni nem feltétlenül ajánlom, ugyanis ez tipikus amerikai kultusz-sport feldolgozása, ezért egy európainak semmi motivációja nincs vele játszani. Persze, lehet, hogy tévedek...

Dzson

WORLD OF OUTLAWS SPRINT CARS 2002

ATARI / IGNITION ENTERTAINMENT

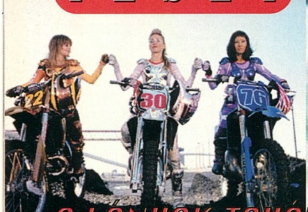
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

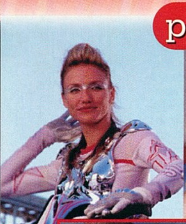
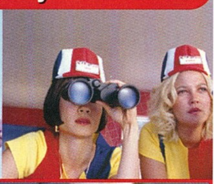
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (313KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ újabb autóverseny
× aki nem jenki, annak uncsi

5 pont



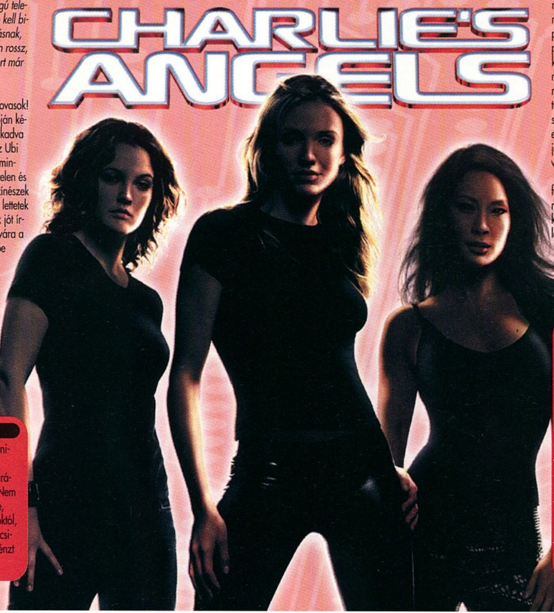
A LÁNYOK TOVÁBBRA IS ANGYALOK...







„Jó reggelt angyalok! Charlie vagyok, az ember hangú telefon kihangosító doboz. Nagy munka vár ma rátok, be kell bizonyítanotok Dzsonnak, a hírhedt skizofrén PS2 mániásnak, hogy a rólatok készült videojáték egyáltalán nem olyan rossz, mint azt két óra játék után gondolta! Sietnetek kell, mert már ott ül a gép előtt és írja a cikket..."



Írom bizony, elkéstetek, túlemancipált kis feminista éllovasok! Azt hittétek talán, hogy ha egy játék egy sikerfilm alapján készül, az csak jó lehet, és a gamerek rohannak lélekszakadva a boltokba, hogy megvegyék? Hiába szövetkeztetek az Ubi Softtal, ez sem segített rajtatok! Mi? Hogy ők tehetnek mindenről, meg a lamer, dilettáns, hozzá nem értő, igénytelen és tehetségtelen fejlesztők? Na jó, lehet, végül is ti csak színészek vagytok, akik dublőrök és digitális trükkök segítségével lettetek azzá, amikké lennetek kellett. De azért még nem fogok jót írni, csak mert három olyan csajról van szó, akik látványára a férfinépek nagy százalékának kulcscsomó nő a zsebébe – elöl... :)

Pedig minden jól indult, Martin két oldalt mondott rá, és a game is jó kis zenével + a lányok képével nyitott. Innentől azonban vége is szakadt a mozi és a játék közti párhuzamnak, gondolom elfogyott a licencre szánt pénz. Már az Options-nél gyanús lett a dolog, mivel a kontroller kiosztás menüje igen szegényes volt. Imigyen kissé félve nyomtam le a New Game-t, majd nevemet megadva az autosave slot számára már kezdődhettek is az izgalmak. Az intro előre generált filmje még jónak is mondható: megtudjuk belőle, hogy egy szobrokra utazó tolvaj elcsente a Szabadságszobrot (nem David Copperfield volt az?), és az elnök személyes kérésére foglalkozik vele Charlie (nem az énekes) csapata. A nyomok egy kikötőben álldogáló teherhajóra vezetnek, az elcsépelt poénkodást végighallgatva itt kezd a játék, egy bikini-versenyen. A töltés elég gyors volt, de mint utólag kiderült azért, mert nem volt mit tölteni – a DVD kapacitását ugyanis nem igazán terhelte meg ez az egyszerű és kidolgozatlan táj, ahol feltűnt Natalie (az egyik angyal, ugyebár) szánalmasan animált fürdőruhás alakja egy másik modell társaságában, a kb. 15 darab, spriteszerű, mozdulatlan néző nagy örömére. A csaj hirtelen leugrik a kifutóról, és már irányíthatom is, ami időszerű, mert megjelenik az első ellenfél! Reflexből nyomogatom a rúgás gombot, hogy a szörfruhás, izomsorvadásosan mozgó fickó nehogy leverjen, mielőtt betanulok valami támadási metódust, de mire ezt elgondoltam, már le is rúgtam az életerőcsíkját anélkül, hogy ellenfelem csinált volna valamit is a minimális animáción kívül. Ezután a másik bikinis lány tört az életemre, akit a bonyolult irányítást elsajátítva már ütöttem is! Hú, ezt nevezem! Ilyen (kaki) animációt utoljára nem is tudom, hogy melyik gaméban láttam! Vajon kik voltak a motion capture szereplők, akik a mozdulataikat adták a játékhoz? Valamelyik nyugdíjas otthon lakóira tippelek – de közben megyek előre a képernyő alján, gusztustalan nagy narancssárga nyíl formájában feltüntetett irányba, ami megint csak értelmetlen, hiszen amúgy is csak egy irányba lehet haladni. A cselekmény a programozók által „a film alapján elkészített kameraállásokból" látható, amelyek – *szerintük* – így az akciók közepébe repítik a játékost. Én a korongot repíteném legszívesebben ki az ablakon a házunk előtt tíz perce visongva ugató kutya irányába, de egyrészt Martiné a játék, másrészt pedig túl megtisztelő gesztus lenne a készítők felé, ha kutyákat dobálnék a termékükkel. Újabb ellenfelek közelednek, amiket ugyancsak simán leverek – pedig az előbbi bikinis csaj klónja már cigánykerekes rúgást is bevet ellenem –, majd megyek tovább. Érdekesek ezek a figurák, mert a kinézetük teljesen egyforma, de mindegyiknek külön nevet ad a program, ami már szinte RPG magasságokba repíti a feelinget :) Ekkor eszembe jut, hogy még nem próbáltam ugrani. Lenyomom a megfelelő gombot, mire a csaj a levegőbe emelkedik (felhúzott lábakkal, tök mereven), majd ugyanilyen pózban esik is vissza, statikusan, mintha nem létezetne a gravitáció miatti gyorsulás. Ugrás közben lehet ám rúgni is, ami egyfajta kapálódzásban nyilvánul meg, és fordulni is picit a levegőben, ami ugyancsak extra realisztikus (nem tudom, sírjak-e vagy nevessek). Közben sikerült megütniük végre a gazoknak, amit Natalie orrhangú „Haaaa"-val reagált le, ami az egyetlen indulatszava lehet, mert mással nem találkoztam egy óra játék után sem.

A mozgáskultúra kidolgozása nem terhelte meg az animátorokat, igaz igyekeztek a három lánynak külön mozgásformákat adni, pl. Natalie duplán rúg azonos lábbal, kéztechnikánál pedig a második ütést lenyomva pördül egyet a tengelye körül. Dylan ellenben rúg egyet előre, majd fordulásból is, az ütései pedig előre irányulnak és talán a legjobban emberszerűek, mert először azt hittem, hogy el akar esni közben. Később kapunk új kombókat a harchoz, amivel hatékonyabban eliminálhatjuk a hard fokozaton is sík hülye ellenfeleket. Ilyenkor az utolsó ütés vagy rúgás lassítva, blur effektel megy le, jó nagyot sebezve. A mozgáskultúra borzalmas megjelenítése akkor mutatta meg magát igazán, mikor nem nyúltam az irányítóhoz egy darabig (mert jegyzetelgettem): a lányok unalmukban táncolnak! Natalie a s*ggét rázza a kamera felé és kalimpál a kezeivel hozzá, Alex pedig bemutatja a modern „szatír nyitogatja a ballonkabátját" nevű koreográfiát.

De ne gondoljátok ám, hogy a játék kimerül az unalmas harcban! A lányok ugyanis egymást segítik, ami annyit tesz, hogy egy bizonyos ponton „angyalt vált" a program, aki egy másik helyen átverekedve magát kapcsol be valamit, amitől társa továbbjuthat! Sőt, a játékban mi is válthatunk szereplőt a *pause* menüben, ahova legalább az eredeti csajok képeit rakták be. Bár a legyakott hullák eltűnnek, szerszámaik és fegyvereik (amiket előszeretettel dobálnak felénk is) ott maradnak, ezeket az ügyes angyalok felvehetik az X-szel, visszadobálni vagy ütlegelni az ellenfeleket...

A játék grafikája végül is elég könnyen kielemezhető az „igénytelen, egyszerű, puritán, ötlettelen, ronda, ocsmány" szavak sűrű használatával. Mintha egy PS1 game futna nagyfelbontáson és textúra elsimítással, de még a PS1 játékok mezőnyében sem adnék rá közepesnél többet! Néhol bevillan pár viszonylag jobb helyszín, mondjuk egy bár tükröződő padlóval, de ez is csak a környezetet veri vissza, az embereket nem. A pályákat nem terhelték túl tárgyakkal és objektumokkal, ami van, azon fakó színű, alacsony felbontású textúra feszül; a második, alaszkai részen a hóesés pelyhei nem tudják, mi az, hogy szállingózni; a poligonlányok véletlenül sem hasonlítanak az igaziakhoz; az animációt meg már ecseteltem. Meglepő módon az angyalok ruházata és frizurája felmutat némi variációt a különböző pályákon, talán nő is volt a designerek között?

Ha valaki gyűjti a filmadaptációkat, emlékezhet a mostani förtelemhez hasonló Drivenre, vagy a MIB II – Alien Escapere, amit viszont az Infogrames valamelyik csapata pottyantott ki magából a megfelelő helyen. Szegény angyalos játék születését is ilyen kipottyantós dolognak gondolom, ugyanúgy kiszedték a porceláncsészéből, lemosták, és dobozba rakva így küldték szét a világban egy hangzatos névvel ellátva, mintha rendes videojáték lenne. Pedig ez csak egy nagy darab...

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Emlékszem, az E3-on kétszer is elmentem a CA monitorja előtt, mert nem volt egyértelmű, hogy PS1 vagy GBA képet látok-e. Aztán nagyot néztem, mert PS2 irányító fityegett az állványon. Ok, kicsit túloztam... :) Nem is állta körül túl nagy tömeg, de ezt annak tudtam be, hogy a gamerek talán idegenkednek az olyan játékoktól, melyekben 3 pálcika csajjal kell püfölni a gonosz bácsikat. Asszem' érdemes *rendesen kipróbálni*, mielőtt pénzt adsz ki érte...

CHARLIE'S ANGELS

UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	siralmas
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 Játékos
memóriakártya 8mb (77KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ az extras-ban a csajok igazi képei
✕ korong alakú, így nem lehet vele pontosan célozni

3 pont



Nos, igen, ez megint egy Nascar játék. Mivel már annyira sok ilyenről tudósítottam nektek, most nem nagyon tudok újdonsággal szolgálni. Mármint az amerikai életforma eme technikai sportágáról – továbbra is el kell fogadni, hogy ott a Cart sorozat veszélyesen kanyargó pályáin kívül a többi négykerekű inkább a kevésbé bonyolult, ovális vonalvezetést részesíti előnyben. A mostani játék azért mégis más kicsit, mert nem kizárólag a hagyományos Nascart dolgozta fel, hanem emellett kormány mögé ülhetünk furgonban, sprintautóban és afféle roncsderby-kinézetű kocsikban is, egy kis koszevésre. Ez jó ötlet, hisz egy korongon kapunk négy versenyformát, a készítők pedig azok, akik a Nascar Heatet is elkövették, tehát a minőség is garantált!

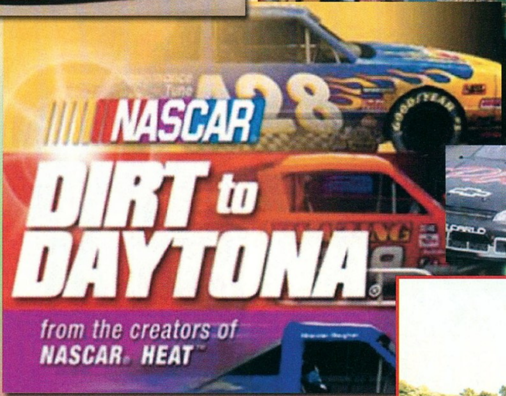
A főmenü csupán két versenymóddal rendelkezik, de ez ne keserítsen el senkit, mert a Fast Action alatt megtalálja a hagyományos arcade lehetőségeket, míg a Career a mélyebb játék, ahol menedzselnünk is kell magunkat (erről jut eszembe a Futurama egyik jelenete, amiben Günter, a kalapos szupermajom elmélkedik, miután intelligenciáját biztosító kalapja félig tönkrement, hogy ő már az egyetemet bukta, és csak egy öltönyös beszélő majom lesz, ezért be is iratkozik egy manager képzőbe.) Lássuk hát a **Fast action** lehetőségeit (ilyen néven lehetne nyúl szimulátor is, ami alatt kisnyulakat kellene minél nagyobb számban legyártani).

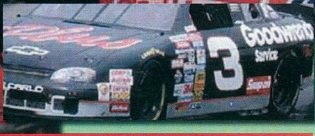


OPCIÓK

A **Single race** alatt nyílik lehetőségünk a négy stílus választására. Ezek a Cup, a Truck, a Modified és a Dirt. A Cup a rendes Nascar, és aki ismeri, az biztosan örül, mert beülhet mondjuk John Andretti, Jeff Burton, Dale Earnhardt Jr., Bobby és Terry Labonte, vagy akár Mark Martin személyében is a járgányokba. A pályák is a megszokottak, és több elérhető éjszakai versenyeken is! A Truck futamok furgonjai (platós kisteherautók) igen jól néznek ki, és ugyanúgy megkapjuk a hivatalos kocsikat és versenyzőket, csak nekem ezek már hol ismeretlennek számítanak. Az autók nehézkesebbek, lassabbak és nehezebben kezelhetőek, mint a sportjárgányok, nekem külön élmény volt nyomni velük az oválon. A vezetés teljesen teherkocsis, bár nem sok ilyet vezettem (és mindig értetlenkedem azon, hogy olyan emberek vitáznak netes fórumokon mondjuk egy GT3 ellen, akik életükben maximum Suzukit hajtottak nyolcvannal a tök egyenes autópályán :), de érezhetően lassabban reagálnak a kormánymozdulatokra, és teljesen más a kanyarkezelés is velük. Természetesen a hangok terén itt is megkapjuk a valós motorok bedigitalizált hangját, viszont a loop (a hullámformák végtelenítése úgy, hogy egy bizonyos helyről állandóan ismételnek egy szakaszt) nem lett jó, mert hallhatóan kattog a motorhang, ami elég amatőr dolog a hangfelelős részéről. A Modified kocsik kinézete (nagy kiálló dob, oldalt körbe védőrács) viszont nagyon jó lett, valamint igazi a motor hangja is, mély és erőteljes! Kellő hangerőn szinte benne érezzük magunkat a vezetőülésben. Itt már nem csak a hagyományos ovális pályák vannak, hanem kanyargósabb utakon is megmutathatjuk a többieknek, hogy mit tudunk, pl. a Welch Walley-i futamon. Az autók is könnyedebbek és fordulékonyabbak, mint az előző két komoly kategóriánál, plusz itt is ünnepelt és (arrafelé) ismert pilótákat kapunk. Legvégül maradt a Dirt, vagyis koszos mérkőzés, ahol az autók leginkább a Destruction Derby sorozatra emlékeztettek engem. Itt az út sem aszfalt, ezért a kocsikat úgy kell a kanyarokban faroltatni a jó eredmény érdekében, mint pl. a Outlaw Sprintcars-ban, csak persze nem olyan fürgék a járgányok. Aki kontrollerrel játszik, az vigyázzon az egyenesekben is, mert könnyen be lehet hintáztatni a kocsit nagy sebességnél, aminek ütközés vagy egy jó kis megpördülés lehet a vége. A következő menü a **Beat the heat**, ahol kommentátorok készítenek fel a teljesítendő feladatokra. Összesen hat osztály van, amiből négy az első basics (alapok) teljesítése után nyílik meg, az utolsó pedig gondolom ezek sikeres letudásával lesz elérhető. A lényeg, mint már mondtam, hogy különféle dolgokat kell megtennünk időre, a díjazás pedig a hagyományos arany, ezüst és bronzéremmel történik. Nagyon szuper az, hogy minden egyes feladathoz jár a videó magyarázat, ami a játék hangulatán mindenképpen dob, mert mondjuk milyen feeling lenne nekünk is, ha egy F1 versenyjátékot Palik Laci és kollégái bedigizett kommentárjai kísérnének, nem? Sajnos, ez egy ilyen multiregion versenynél nehéz, mert maximum a franciák, angolok és a németek kapják meg hozzá







NASCARBÓL SOSEM ELÉG!

saját szakkommentátoraik hangját. De ez még nem minden, ugyanis van, hogy egy pilóta mondja el a feladatot, pl. Rusty Wallace a Nascar részen! Hol vannak az F1 játékok még ettől, hogy Montoya vagy Raikkönenn vezessen fel nekünk valamit teljes bedigitalizált képi és hangi valójában?

Na, hogy mondjak valamit a feladatokról is: például egy gyors kanyarvétel a dirt, majd a modified osztályban, négy autós mezőnyben egy egykörös verseny – itt a helyezést értékelik, ugyanúgy, ahol a teljes mezőnyben kell az 1., a 3. vagy az 5. helyet elérnünk. A Fast action többi lehetősége felsorolás szinten: a **Pro trainer**ben egy-egy igazi versenyzőt kell time attack szinten legyőznünk adott kör alatt, amiben ő maga ghost car (kihalványított kocsi, ismeritek) formájában van jelen, na meg a verseny előtti videón, ahol elmondja, hogy mire kell figyelnünk az aktuális pályán a legjobb eredmény érdekében. A **Championship** alatt a teljes versenysorozatok bújnak meg, a **Multiplayer**t hadd ne magyarázzam el, az **Unlockables**-nél pedig jópofa arcade extrákat vehetünk a szerzett pontjainkért (mini kocsik, első kerék meghajtás, AI bosszúvágy).

A másik fő vonal a **Career**, ahol végre saját magunk ülhetünk a versenygépekbe, nem pedig valaki más bőrébe kell bújni! Ez már a vezetői engedély kitöltésekor jóleső érzéssel tölti el az embert. Kapunk hozzá egy kevéske pénzt, aztán már csak rajtunk múlik, hogy milyen kocsit építünk, a versenyeken a helyezéseinkkel melyik cég szponzorainak tudunk reklámfelületet eladni az autónkon – amikért cserébe természetesen villantanunk is kell az időmérőkön, vagy a futamokon, és hogy az újságok lapjain éltetnek minket, vagy pedig a rajongók legnagyobb kiábrándulásának okai leszünk.

ÉRTÉKELÉS

A game a kinézetre simán megkapja a *jó*t! Nem csak a járgányok és pályák kidolgozása miatt, hanem mert pl. egyes futamokon negyvenhárom autót kezel a program, nagyon minimális, és csak a kanyarokban érzékelhető frame kihagyással! És az AI sem lett ettől hülye! Az ütközések is nagyon realisztikusak, mert frontális csattanáskor nem lepattannak a kocsik egymásról, vagy repülnek húsz métereket, hanem megtorpannak, a motorház összenyomódik, majd kis pörgés, és a



két balszerencsés füstölő motorral gurul tovább a magatehetetlen autóval. A kezelés is *jó* lett, amit öt különböző nézetből eszközölhetünk, ahol a belsőhöz jár a pedálok megjelenítése és animálása is, a kuplungot is beleértve! Még írnék sok dicséretet, de sajnos vége van az oldalnak. Szóval, ez az eddig általam látott **legjobb Nascar játék**! Rengeteg versenymód, szép és gyors grafika, és nem az irányítás miatt fogunk veszteni. Kellene már egy ilyen minőségű F1 is nekünk!

Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Azt mondják nálunk nem mennek a Nascar játékok, mert túlontúl „amerikaiak" nekünk. Unalmas körbe-körbe száguldani órákon keresztül. Érthető. Mi tehát a megoldás? Egy olyan Nascar játék, amiben annyi extra játékopció lapul, hogy már tulajdonképpen nem is Nascarról beszélünk... :) Ja, hogy ez itt az? 8.5 pont? Én mondjuk nem tétováznék...

NASCAR DIRT TO DAYTONA

ATARI

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (293KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ sok jó verseny egy játékban
✕ kéne egy ilyen f1 game is

8.5 pont

Arc The Lad
Twilight of the Spirits
KHARG VAGY DARC?



Őszintén megmondva hónapok óta nem játszottam már *igazán jót* egy játékkal sem. Biztosan ismeritek azt a kellemes bizsergető érzést, amikor megragad egy anyag hangulata. Szívesen időzöl órákat is a kiszemelt cuccal, szórakozol, élvezed, hogy ha csak párórára is de kiszakadsz a megszokott, hétköznapi világból. Sajnos a mai játékiparban ez az érzés egyre kevésbé jön elő újra, talán éppen ez az oka, hogy már vagy fél éve nem találkoztam olyan stuffal – pontosan a Xenosaga óta –, mely a fent leírt érzést (re)produkálta volna.

Ezért is volt kellemes meglepetés az **Arc the Lad: Twilight of the Spirits** megjelenése. Hosszas tesztelés után megkellett állapítanom, hogy az idei nyár – sőt, talán év – egyik legszínvonalasabb RPG-jéről van szó! Hogy e kijelentés valóságalapjáról meggyőzzelek benneteket, lássuk pontról-pontra azokat a tényezőket, melyek alátámasztják a fenti állítást.

ELŐZMÉNYEK

Mint azt az RPG körökben járatosabb játékosok bizonyára tudják, az Arc the Lad egy sorozat, melynek ez idáig három része jelent meg még PS1-re. Az első '95-ben, a második '97-ben, a harmadik '99-ben. A három rész „globális" RPG tekintetben különleges folytatása volt egymásnak, így aki vette a fáradságot és végigjátszotta őket, az egy nagyszerű sztorit ismert meg. Sajnos ennek lehetősége – mármint a végigjátszásé – számunkra elég sokára jött el, hisz angol verziót csak tavaly készítettek a sorozatból (teszt az 54-es számban). Így az **Arc** sorozat eléggé méltánytalan módon túl későn vált elérhetővé angol nyelvterületen, ezáltal nem érte, *nem érhette* el azt a sikert, melyet például Japánban hozott. Ez sajnálatos, de majd most a negyedik epizód után, talán többen kedvet kapnak a korábbi részekhez. Számomra hatalmas élmény volt a sorozat korábbi epizódjaival játszani, főleg az Arc II tetszett, mely a legjobb rész volt, sőt monumentalitásában csak a Final Fantasy VI-hoz mérhető!

SZTORI

Szerencsére az Arc IV őrizve a hagyományt nem különálló történet lett, hanem az eddig megismert sztori folytatása. Ez azonban ne ijesszen el senkit! Nem kell ugyanis feltétlenül ismerni az előző részeket (ez már csak azért is súlyos lenne, mert legalább 200 óra kell a három részhez), hogy megértsük a Arc IV eseményeit. A játék forgatókönyvírói megtalálták azt az átmenetet, melyre szükség volt. Így aki még életében nem játszott a sorozat korábbi tagjaival, az is tökéletesen érteni fog mindent. Viszont ha végigjátszottad a korábbi epizódokat, akkor olyan apróságokat és érdekességeket is észrevehetsz, melyre más módon nem lenne lehetőség. Ha van időd egyébként, érdemes az előző részeknek nekiesni, mert ugyan valóban nem feltétele az Arc IV megértésének, de mégis jó ha tudjuk, hogy miért is olyan érdekes például felvenni Chokot és Diekbecket – hogy csak egy példát mondjak. No, de térjünk rá a konkrét történetre!

Sok idő eltelt az előző rész óta. Már csak a legendákban él Arc, Elc és csapatuk, Alec és barátai küzdelme a visszatérni szándékozó Dark One ellen. Ugyancsak kevesen emlékeznek a világ arculatát megváltoztató hatalmas katasztrófára (The Great Disaster), valamint a Guardianok (most Spiritek) eltűnésére. Ezeknek a eseményeknek a hatása azonban a mai napig érezhető, hiába telt már el több száz év azóta. Annál is inkább, mivel a Spiritek (egyfajta istenek) eltűnése után az emberek elvesztették azt a képességüket, hogy varázsoljanak. Figyelmük inkább a technikai fejlődés irányába fordult – a gépek működése energiát igényel, ezért úgynevezett Spirit Stone-okat használnak. Az élet azonban így sem lett könnyű, mert megjelent a világon egy új faj, a Deimos. Ezek a démonokra és szörnyekre hasonlító lények értelmileg az emberek szintjén állnak, ám agresszívabbak és képesek úgy varázsolni, mint valamikor az emberek.

Ezzel elérkeztünk az első problémához – varázserejük használatához ugyanis szükségük volt Spirit Stone-ra! Így természetesen a két faj között nem állhatott fent sokáig béke, hatalmas háborúk zajlottak le, kezdetben a kövekért. Mivel nem bírtak egymással a felek, egyfajta íratlan megállapodással zárultak a harcok. A világ bizonyos részeit az emberek, másokat a Deimosok vették birtokukba. Ezzel persze az ellenségeskedésnek korántsem lett vége, az összecsapások mindennaposak, a gyűlölet pedig mérhetetlen a két faj között.

Éppen ezért a játék rendkívül romantikus módon kezdődik. Egy ember lány, Nafia és egy Deimos férfi, Windalf egy véletlen folytán találkoznak és egymásba szeretnek. A szerelemnek hamarosan a gyümölcse is megfogan, egy ikerpár személyében. Ez mind szép, csak sajnos ezzel a pár vét a legfontosabb törvény ellen, azaz: Deimos és ember nem érintkezhetnek, pláne nem eshetnek szerelembe. Ráadásul Windalf még egy óriási bűnt követ el: elrabolja a Wind Stone-t (melyet felosztanak az ikrek között), a követ, mely hatalmas erővel bír, és nagyon fontos a Deimos faj számára. Mindezek miatt a párnak menekülnie kell. Nem sokáig tudnak azonban együtt maradni, egy kisebb Deimos csapat támadásának következtében elválnak útjaik. Ezzel az ikerpár útja is kettéválik. Nafiánál marad az inkább emberre hasonlító Kharg, Windalfnál pedig a Deimos vonásokkal megáldott Darc.

Nafia annak ellenére, hogy egy szakadékba zuhan (és ezért Windalf azt gondolja meghalt), megmenekül. Egy kis faluban telepszik le, ahol békésen felneveli a fiát. Igen ám, de egy szót sem szól arról, ki is az ő apja valójában, és arról sem, hogy van egy testvére. Így Kharg úgy nő föl, ahogy a többi ember, azaz gyűlöli a Deimost.

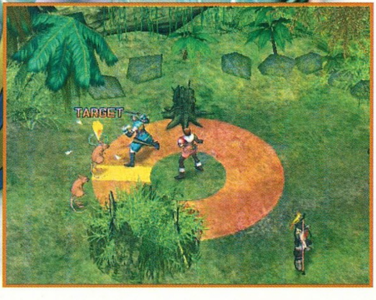
Darcnak kegyetlenebb sors jut. Végig kell néznie, ahogy a többi Deimos megöli az apját, majd rabszolgaként kerül a kegyetlen Geedohoz. A szemétláda egyfolytában brutálisan veri, és rabszolgaként bánik a fiatal fiúval. A többi Deimos nem hajlandó befogadni, mivel látszik rajta, hogy ember szülte, így ráadásul teljesen kivetettként éli nyomorú életét. Anyját halottnak hiszi, a testvéréről semmit nem tud, egyetlen mementója apjáról a Wind Stone félbevágott darabja – a másik fél Khargnál van.



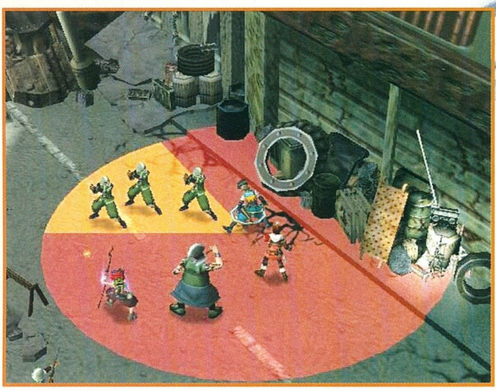
Ez tehát az alapfelállás. A két főhős Kharg és Darc kalandjait követhetjük végig, méghozzá bravúros módon. A történet ugyanis fejezetekre oszlik, összesen 6-ra, mind a két szereplővel. Először mindig Khargot, majd utána Darcot irányíthatjuk. A váltás automatikus, tehát nem a mi döntésünkön múlik, hogy kivel akarunk menni. A két hős sztorija párhuzamosan zajlik, sokáig anélkül, hogy akárcsak hallanának egymásról. Ez aztán rendkívül izgalmassá teszi a történések étékelését. Sokszor úgy hat egymásra az ikerpár története, hogy arról semmit nem tudnak, csak mi játékosok látjuk át a sztorit, igaz nem teljesen, hisz a teljes pakliba nem látunk bele! A dolgot nagyjából a Suikoden 3 történetvezetéséhez tudnám hasonlítani, bár itt „csak" két szálon megy a buli.

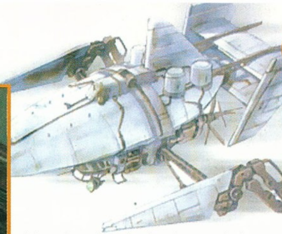






Mivel Kharg jelleme a tipikus jófiú (bár menet közben egyre furcsább képességei lesznek), Darcké viszont sötét, már-már gonosz (sőt egyre sötétebb lesz!), ezért óriási várakozással vártam, mikor fognak végre találkozni, főleg annak fényében, hogy a céljaik is – bizonyos szempontból – egybevágnak. És, hogy mivel kezdődik a sztori és mik ezek a célok? Nos, erről csak annyit, hogy egy gonosz birodalom, Dizweld császára össze akarja gyűjteni az öt Nagy Spirit Stone-t (Wind, Earth, Water, Fire, Light). Ha ez megtörténik, akkor mérhetetlen energia kerül a birtokába, amivel, elpusztíthatja a Deimost és uralma alá vonhatja a világ összes országát. Természetesen Kharg és Darc is ezekért a kövekért harcol (mivel mind a kettőjük számára megjelenik a Wind Spirit, a náluk lévő fél kő miatt), csakhogy míg Kharg a Deimos, addig Darc az emberiség pusztulását szeretné a kövek energiájával!

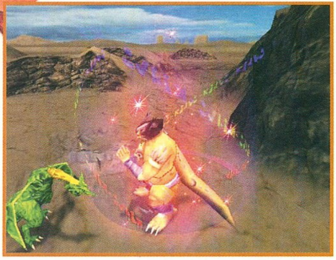




Ha ehhez még hozzávesszük, hogy testvérek, és még azt is, hogy egymásról mit sem tudnak, akkor máris kikerekedik egy rendkívüli történet. És akkor a többi szereplőről még nem szóltam, mert hisz minden hozzánk csatlakozó karakternek meglesz a maga szerepe, mely sokszor tovább kuszálja az amúgy sem egyszerű szálakat.
A dramaturgia briliáns! És hogy a sors végül összehozza-e a hősöket vagy egymás ellen kell küzdeniük? Ez majd kiderül a játékból!

HARCOK

Az Arc the Lad sorozat a harcok terén remekül vegyítette a hagyományos elemeket a stratégiai RPG-kben látott fogásokkal. Ez most is így van. A csatákban mindegyik karakter részt vesz, így akár egész kis tömegjeleneteket is lehet produkálni. Tulajdonképpen körönként megy az összecsapás, melyben a karakterek és az ellenfelek gyorsaságuktól függően következnek. Az általában tágas terepen mindenki egy meghatározott távolságra léphet egy körben. A terület ahova mehetünk ilyenkor elkékül. Támadni általában a közelben álló ellenfelet lehet. Ez nagyban függ attól, hogy karakterünk milyen fegyverrel harcol. Például aki karddal küzd, az nyilvánvalóan közelebb kell mennie az ellenfélhez, mint aki ijjal harcol. Egyébként, ha lenyomod az R1-et, akkor rögtön láthatod milyen távolságra támadhatsz, ez ugyanis pirossal van jelölve. Ha több ellenfél is a támadási vonalba (sárga csík) esik akkor többet fogsz tudni megsebezni, de ez a varázslatokra is érvényes! Ez fajta harci rendszer számtalan taktikázásra ad lehetőséget. Ha megtanuljátok használni és kitapasztaljátok a trükkjeit, nagyon élvezetessé válik. Természetesen lehetőség van varázslatok és speciális mozgások használatára, előbbi az emberi, utóbbi a Deimos karakterek specialitása. Mindezek mellé sok-sok apróságot lehet fejleszteni, ahogy az már egy RPG-től elvárjuk. Ami fontosabb a harccal kapcsolatban, hogy soha nem válik unalmassá, vagy monotonná! Nem szeretem azokat az RPG-ket, ahol már az ötödik küzdelem után elunjuk az életünket. Itt minden csata izgalmas, talán a változatos ellenfeleknek köszönhetően. A harc illetve a fejlesztés részletesebb leírását a mellékletben találjátok.



LÁTVÁNY

Az Arc IV grafikailag egy nagyon szép játék! Nyugodtan mondhatom, hogy a legmagasabb színvonalon van ezen a téren is! A helyszínek nagyon látványosak, sok helyen még a fűszálak is kidolgozottak, esetleg víz hullámzik, azaz az apróságokra is figyeltek. A kép nagyon éles, talán még a FFX-nél is szebb az összhatás. További érdekesség, hogy nincs az Arc IV-ben CG animáció, minden átvezetőt a játék grafikájával oldottak meg, sokszor lenyűgözően. Csodaszépek a karakterek is, minden érzelmi reakció leolvasható az arcukról. Nemcsak maga a grafika, de a két világ közötti különbség képi hangsúlyozása is nagyszerű lett. Az idegenek és az emberek települései nagyban különböznek egymástól, példa erre Darc, illetve a székhelye Orcoth, ami sötét utcáival egyenesen az apokalipszis utáni állapotokat jutatta eszembe.

HANGZÁS

Nemcsak a grafikával, de a zenékkel is hangsúlyozták az emberek és a Deimos közti különbséget. Kharg fejezeteiben sokkal vidámabb zenék szólnak (pld. városok), mint mondjuk Darc esetében, de említhettem volna a harc alatt felcsendülő számokat, melyek szintén jelentősen különböznek – persze lesznek közös muzsikák is. A lényeg, hogy olyan hangulatos számokat komponáltak, melyek első taktusából tudjuk, hogy éppen milyen érzelmi töltéssel megáldott rész következik a játékban. Ráadásul olyan kellemesek a dallamok, hogy vidáman fogjátok őket dúdolgatni néhány óra játék után!
A hangok rendben vannak, bár a szereplők nem mindig beszélnek, csak a fontosabb részeknél. Most végre mindenki angolul szólal meg ellentétben az előző részekkel, ahol japánul beszéltek – harcok alatt – a szereplők.

HIBÁK

Két dolgot tudnék megemlíteni. Az első, hogy a Sony láma módjára nem a tapasztalt Working Designs (az előző három rész fordításáért felelt) bízta meg az angol változat elkészítésével. Ezért bizonyos nevek és helyszínek sajnos rosszul vannak leírva a játékban – legalábbis az előző részekben megszokottakhoz képest. Ez egy nagyon zavaró és illúzió romboló hiba egy olyan játékos számára, aki ismerte és szerette a régi epizódokat. Az apróságok még megbocsáthatóak lennének (pld. Paysus helyet Peisus egy város neve), de az olyan hajmeresztő dolgok, mint Gruga helyett Gelga, vagy Lutz helyet Russ (ők az előző részek szereplői) kiakasztóak. Szerintem ezt a bakit a Sony nem engedhetné meg magának!
A második baj technikai jellegű. Kharggal és Darckal is fel lehet venni egy-egy titkos szereplőt, nem is akárkiket! De! Hiába dolgozol több órát ezen karakterek megszerzésén, sajnos azokban a harcokban, melyek történet szerint jönnek – és ilyenből számtalan van – egyszerűen nem lehet betenni őket a csapatba, csak a véletlenszerű csatákba! Ezzel kapcsolatban az is dühítő továbbá, hogy a titkos karakterek a történetben szinte semmi szerepet nem kapnak, azaz még csak nem is jönnek elő a párbeszédek alatt, nemhogy esetleg kommentárt fűznének az eseményekhez (pedig ez alap elvárás!) – mintha egyszerűen velünk sem lennének! Ez is rendkívül illúzió romboló dolog. Olyan, mintha a FFVII-ben Yuffie vagy Vincent meg sem szólalna, csak kivételes esetben, harcokban pedig csak a véletlenszerű csatákban alkalmazhattuk volna őket! Az Arc IV-ben sajnos ez a helyzet. Mondjuk az is igaz, hogy a két titkos karakter már-már irreálisan erős, így ha használhatnánk őket a főellenségek lenyomására, a játék jelentősen könnyebb lenne. De kérdem én, mire való egy titkos szereplő, ha nem arra, hogy könnyebb legyen a játék, főleg ha olyan sokat kell a megszerzésükért szenvedni, mit itt!? Lehettek volna valamivel gyengébbek, cserébe azért, hogy valamennyi csatában használhassuk őket. Félre értés ne essék, megéri őket felvenni, már csak erejük miatt is – ha pedig végigvitted az előző részeket egyenesen kötelező!



ÖSSZEGZÉS

Ne gondolja persze senki, hogy a fenti két hiba miatt a játék nem jó. Korántsem! Ezek ellenére is kiváló, ha nem is tökéletes. A *hangulat* ugyanis elfeledteti a problémákat. A felsorolt pozitívumok, azaz a grafika, zene és legfőképpen az izgalmas és változatos sztori megadja azt az inspirációt, mely egyfolytában a folytatásra ösztönöz! Inspirálja a vágyat, mely nem engedi letenni a játékot, egészen a végéig.
Mostanában nem sűrűn éreztem olyan jól magam, mint az Arc the Lad: TOTS alatt. Teljesen kikapcsolt, és végre azt éreztem egy tesztelt játék alatt, hogy **szórakozom**, nem pedig **dolgozom**. Végre azt éreztem, hogy *nem pénznyerési szándékkal* jelent meg egy sorozat új része, hanem azért, hogy felhőtlenül szórakoztasson. És ezek fantasztikus érzések voltak egész idő alatt!
Én tehát azt javaslom, hogy ha szeretnél egy jó és kellemes RPG-vel játszani, akkor feltétlenül szerezd meg az Arc IV-et. Biztos, hogy ki fog elégíteni a játék, és azalatt a cirka 60 óra alatt, míg végigmész rajta, megfeledkezel a világ bajairól! Őszintén, kell ennél több egy jó RPG-hez!?

Veres Miklós
veresmiki@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

A Sony figyel. Figyeli a Square-t, figyeli az RPG „gyártó" cégeket. Figyel és tudja, hogy alakítani kell a stílust. Formálni kell az RPG játékokat, lehetőleg olyanra, hogy minél több gamer élvezni tudja őket anélkül, hogy belehalnának vagy megszakadnának. Komoly, hosszú, tartalmas RPG-ket okarunk, de olyan megvalósításban, hogy lehetőleg felhőtlenül, könnyedén szórakozhassunk velük. Nem kell mindig a hardcore. Az új Arc game olyan, mint a jó pezsgő: itatja magát, jó csúszik, és a végére persze kicsit be is leszel kóvézva tőle...

ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (165KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ egyszerűen jó vele játszani!
✖ fordítási hiányosságok, a titkos karakterek nem mindig aktívak

9 pont



Az első, eredetileg PS-re és PC-re megjelent, később más gépekre is portolt Tomb Raider játékot nagyrészt két, gyakorlatilag kezdő játékfejlesztő ütötte össze a Core Designnál: Toby Guard a játék legfőbb tervezője és grafikusa (korábban csak a BC Racers-en dolgozott) és Paul Douglas abszolút kezdő programozó. Az anyag óriási siker lett, játéktörténelmet írt, számos területen forradalmasította a játékipart és végtelenül szórakoztató volt – mindezt még azok is elismerik, akik a későbbi folytatásoknál már fanyalogtak, hogy a fejlesztők csak újabb bőröket rángatnak le az eredeti sikerjátékról, azt próbálják újból és újból eladni, emellett a bombázó főhősnő, Lara Croft virtuális testéből és az azt övező felhajtásból élnek. (A felhajtásról többet is meg lehet tudni a 2003. márciusi **Konzol**ban megjelent általános Tomb Raider cikkemből.)

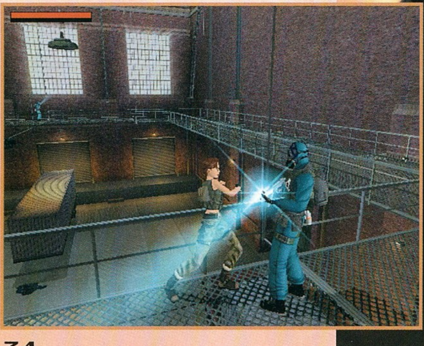
Való igaz, az első rész után sajnos nem fejlődött a játéksorozat túl dinamikusan, minden epizódban kaptunk pár plusz látványeffektet és mozdulatot, de az alapmotor még a 2000-ben megjelent ötödik részben is gyakorlatilag ugyanaz volt, mint az elsőben. Ennek több oka is lehetett. A két fő fejlesztő nem volt hajlandó bevállalni a játék folytatását (sem annak N64-es klónját), a cég vezetői azonban nem adtak nekik szabad kezet egy saját fejlesztéshez, ezért ők ki is léptek a Core-ból, és megalapították a Confounding Factor nevű cégüket, ahol most már lassan hetedik éve fejlesztik az ígéretes második játékukat, a Galleont. (Lásd a 2002. novemberi KByte-ban olvasható hosszabb előzetesemet.) Talán a két kreatív zseni elvesztése miatt jelent meg olyan kevés újítás a játék folytatásaiban, követőik kevesebb jó ötlettel rendelkeztek, vagy talán nem mertek kísérletezni, hogy nehogy elrontsák a remekül működő és kiváló eladásokat produkáló anyagot. Természetesen az is egész biztosan belejátszott ebbe az állóvíz szindrómába, hogy az első öt rész elsősorban a 33MHz-es PS1-re íródott, az a gép pedig nem fejlődött tovább és nem bírt volna el bonyolultabb játékmotort. Akármi is volt az ok, a játéksorozat egyre elavultabb lett, egyre kevesebb újítást tett le az asztalra, ezért egyre többen ábrándultak ki belőle, és egyre kevesebben várták a hatodik folytatást, sőt a játék sorozatos késése (pedig az eredeti megjelenési ütem szerint már 2001. végén illett volna megjelennie!) sem tett jót a márka hírnevének.

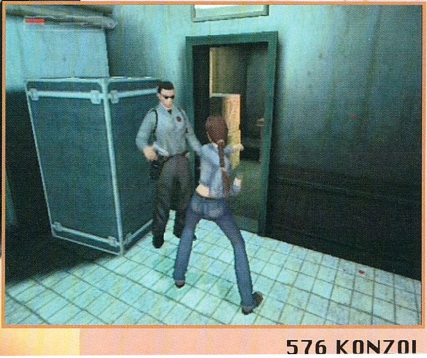
Ettől függetlenül nekem nagyon bejött minden eddigi nagyobb epizód (lásd például a Tomb Raider Chronicles tesztemet a 2000. decemberi KByte-ban), egyedül a kiegészítő küldetésekkel (melyek csak PC-re és Mac-re jelentek meg) és a GBA játékkal (teszt a 2002. decemberi Konzolban) nem voltam túlságosan kibékülve. Tehát már nagyon vártam a hatodik részt, az új csodát, amit úgy harangoztak be, hogy mivel a következő generációs PS-re íródik elsősorban, ezúttal ténylegesen meg is valósítja a generációváltást, erről egyébként a legutolsó, 2002. decemberi KByte-ba írtam előzetest, melyben kifejeztem abbéli reményeimet, hogy a Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness talán végre visszahozza a Tomb Raider játékok régi fényét.

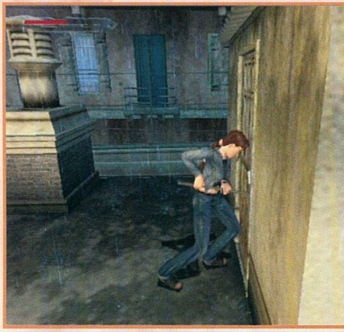
Amikor június végén végre megérkezett az amerikai verzió (nagyrészt ezt teszteltem, mert az európai és PC-s változatok csak hetekkel később jelentek meg), természetesen nagy elánnal vetettem bele magam a várva-várt kalandokba, hogy aztán az első pár másodpercben rögtön be is gyűjtsek két hatalmas nagy pofont. Az egyik a szörnyű irányítás képében jött – erről később –, a másik pedig az volt, hogy a megjelenésünktől pár méterre álló kutya, ami általában ugat és harap, nekem kiakadt, szépen bele is állhattam a közepébe, rám se bagózott. Ebből már sejthető volt, hogy mennyire hibás lesz az egész játék, és sajnos a sejtésem be is igazolódott: az anyag végéig **megszámlálhatatlan mennyiségű** különféle programozói, tervezési, animációs, textúra és pályatervezési **hibával** találkoztam. Ezeket nem is sorolom, mivel elég sokra kitérek a végigjátszás keretében is (főleg a számunkra előnyösekre, mint a többször felvehető tárgyak, és a nagyon zavarókra, mint a felvehetetlen és használhatatlan cuccok), így csak néhányat említenék most. A tényleg tonnányi hiba között találkozhatunk összekeveredő szövegekkel, kiakadó ellenfelekkel, programfagyásokkal (olyan is előfordul, hogy „out of memory error" hibaüzenetet kapunk!), állásmentést tönkretevő helyzetekkel, történetbeli ellentmondásokkal, de helyenként még be is szorulhatunk vagy a semmibe is kieshetünk, sőt, a játék sokhelyütt – szerencsére csak pár lépés erejéig – be i lassul kábé 5 FPS-re, ami PS2-n határozottan botrá nyos.

A történet egészen korrekt, nem hatalmas nagy szár ez sem, de vannak benne meglepő fordulatok (és al jobban figyel, ezek egy részét már sejtheti előre mint egy jobb krimiben): árulások, több száz év re visszanyúló globális összeesküvések és min denféle természetfeletti dolgok, a sztor mind minőségben, mind témában a legel ső játékot és az első filmet idézi vala mennyire. De legesleginkább a karakterek vannak kiválóan kidol gozva, mindegyik figura igazán egyedien néz ki és elég érdekes, e: újdonság, mert a korábbi játékokban eléggé jellemtelen ellenfelek kel futhattunk össze, és viszonylag kevéssel. Ráadásul most két ko rábbi szereplőt is megismerhetünk új oldalról, a történet elején Wer ner Von Croy professzor egy összetört, öreg, paranoiás változatá val találkozunk (ő ugye volt már keménykezű mentorunk, barátunk volt a gonosz Seth isten bábuja és egy hatalmas bűnszövetkezet ve zetője is), ő rejtélyes körülmények közt meg is hal Párizsban. Lar Croft ismét a legfőbb hősünk, a francia rendőrség őt gyanúsítja a gyilkossággal, így egyrészt a zsaruk elől kell menekülnünk, másrész ki kell nyomoznunk, hogy ki, miért és hogyan ölte meg az öreg ré gészt és kalandort. A készítők egy sötétebb Larát ígértek, és bár e: a leányzó külsején nem látszik annyira, valóban nagyon megkemé nyedett, számos alkalommal fenyeget meg ártatlan embereket is ha lálosan a párbeszédek során. Kezdetben tehát Párizs belvárosábar kell menekülnünk a rendőrség elől lépcsőházakban, belső udvarok ban és háztetőkön (ez tekinthető gyakorlásnak is, ezúttal nincs külön gyakorlópálya, sem elkülönített gyakorlórész), ez a szakasz a klasszikus, ugrálós játékmenetet alkalmazza, és a Tomb Raider 3 londoni pályáit idézi, ellenfelekkel itt szinte nem is találkozunk. Ez után kezdődik a tényleges nyomozás Párizs egy kétes elemek álta lakott negyedében, itt hirtelen az anyag átcsap lájtosabb kalandjá tékba, sok-sok emberrel beszélhetünk és sokfelé mehetünk, van számos elágazás is, de azért senki ne számítson egy Monkey Islandre. Itt ismerhetjük meg Pierre-t, a gyáva lúzer csapost és Bernard-t, a mogorva öreg ex-portást, de beszélhetünk még Francine-nel, Pierre ex-nőjével, Daniel Rennes-nel, a dörzsölt uzsorással és feketézővel (vele seftelhetünk is), a dagadt, izzadt és leevett trikós bokszedzővel (vele még szerencsejátékot is játszhatunk) és Janice-szel, a placcát féltő örömlánnyal, aki Larában konkurenciát lát. Továbbá még néhány mellékesebb alakkal is összefuthatunk, egy csövessel, egy falat támasztó gengszterrel, egy kínai gyógynövényárussal és egy feka testőrrel, fő célunk itt az, hogy eljussunk Louis Bouchardhoz, a kisebb helyi maffiafőnökhöz, aki korábban kapcsolatban állt Von Croy-jal, így talán többet tudhat arról, hogy mibe keveredett az öreg. Ez a sok karakter is mind-mind külön egyéniség, nagyon jó és egyedi szöveghasználattal és akcentussal. Kiderül, hogy Von Croy-t egy titkos, több száz éves sötét szervezet, a Cabal és az a felett ál-









ló, szintén sokszorosan matuzsálemkorú alkimista, Pieter Van Eckhardt bízta meg néhány mágikus festmény felkutatásával. Az egyik festményről kiderítette, hogy a Louvre alatt található egy régi erődítményszerűségben, ahol éppen ásatások folynak, az ide való bejutáshoz kért segítséget Bouchard-tól, és a Louvre-ban dolgozó idősebb Margot Carvier asszonytól.

A játék második része tehát a Louvre környékén játszódik, először be kell jutnunk a csatornarendszeren keresztül, majd le kell mennünk az ásatás területére a jól őrzött múzeumon át – ez a szakasz tiszta Metal Gear, főleg sunnyognunk és settenkednünk kell úgy, hogy az őrök ne vegyenek minket észre, de persze lehet nyers erőszakot is alkalmazni. A Louvre alatt igazi, klasszikus sírrablás jön romok között, mint a régebbi Tomb Raiderekben, majd pár pálya után jön a harmadik, egyben utolsó fejezet, Prága.

Mire ideérünk, az átvezető részeken keresztül megismerjük az ellenségeinket és a céljaikat is. A Cabalt a legfőbb gonosz, Eckhardt tartja a kezében, de ő nem tagja a szervezetnek, ahogy valószínűleg csicskása, Gunderson sem. Azt viszont megtudjuk, hogy a szervezetet öt ember irányítja, a felvarrt arcú Kristina Boaz és a kövér Muller (ők mindketten biológusok, egyfajta Dr. Mengelék, akik növényekből, állatokból és

LARA CROFT TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA



emberekből gyártanak mutáns szörnyeket), aztán ott van még harmadiknak a háttérben megbújó, titokzatos Joachim Karel is, és két vezető nagy valószínűséggel hiányzik, őket nyilván csak a következő részben ismerhetjük meg. Prágában egyébként sok különféle játékmód keveredik, van egy lájtosabb városrész, egy nagy, jól őrzött raktárépület, aztán földalatti kutatólaborokon és teljesen agyatlan lövöldözős játékmenetet igénylő diliházakon keresztül kell lejutnunk elfeledett erődszerűségekbe, hogy végül megvívjuk az utolsó főnökharcokat. Végül van egy nagy meglepetés is – legalábbis azok számára, akik nem olvasnak előzeteseket – két pályán és egy főnökharcban nem Lara Croftot (akinek neve ugye már a játék címébe is bekerült) kell irányítanunk, hanem Kurtis Trentet, a titokzatos, borostás férfit, aki a nagyon régi, Templomos Lovagrend alá tartozó Lux Veritatis szervezet harcos szerzetese. Ő szintén a gonoszok ellen küzd, sőt, az apja haláláért is bosszút akar állni Eckhardton, nyilván a készítők azért találták ki a figurát, mert sokan vádolják őket sexizmussal, azzal, hogy már csak a kihangsúlyozott női idomokkal rendelkező hősnővel adják el a játékaikat. Valószínűleg Kurtis egy kísérlet, ezért szerepel nagyon keveset a játékban, rebesgették, hogy ha beválik, még külön játékot is kaphat. Ez mondjuk jelenleg elég valószínűtlen, sokan nem kedvelik az ürgét, én sem, mert gyengén van animálva (úgy mozog, mint aki becsinált), nagyon lassú, nehézkesen irányítható (pedig Lara is sokat lassult az előző részek óta), és ha elkapunk vele egy peremet, közel egy percig lengedezik (mialatt a kapaszkodási energiánk fele elfogy), csak ez után húzhatjuk fel magunkat, vagy oldalazhatunk tovább.



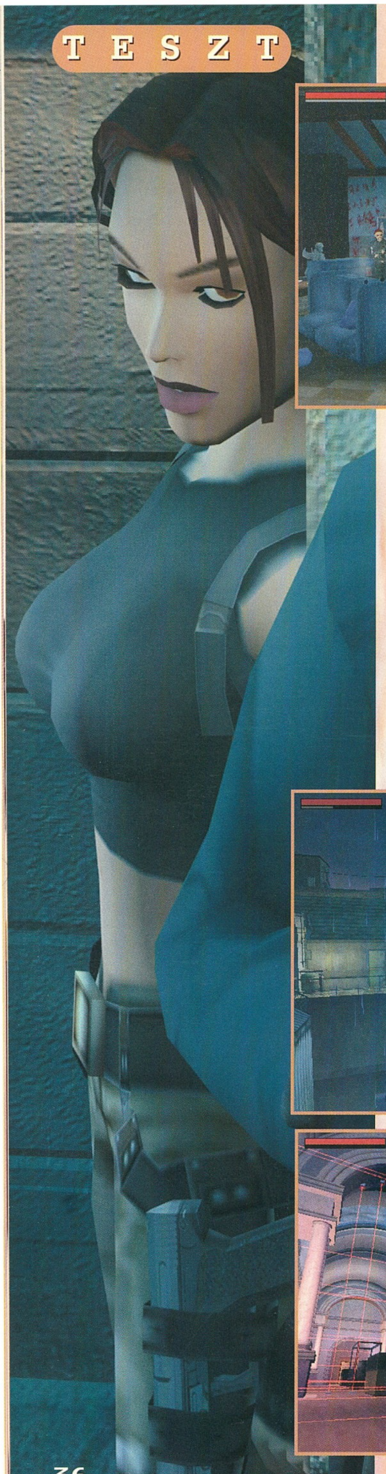
A játékmenet és a pályák tehát színesek és változatosak, mindez a játék előnyére válik, azonban én úgy érzem talán túlságosan elkülönülnek a játékstílusok, a többség ugye klasszikus Tomb Raideres, de vannak kalandosabb részek, vannak agyatlan lövöldözős szakaszok és Metal Gearesek is. Nem rossz, hogy ilyesmivel van fűszerezve az alapjáték, mert ezek a pluszok szerencsére nagymértékben mégsem változtatnak rajta, csak éppen érdekesebbé teszik, de jobb lenne, ha ez a játékmenetbeli változás pályákon belül is bekövetkezne, nem csak pályahatároknál.

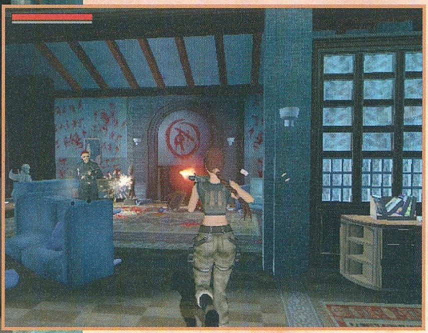
A játék grafikailag igazán jól sikerült, persze nem tökéletes, mondjuk úgy 92 százalékot adnék rá, de az ötös skálán azért megérdemli a maximumot. A helyszínek és tárgyak szépen, változatosan, aprólékosan és kellően magas poligonszámmal vannak modellezve, és jól ki is vannak tapétázva textúrákkal. PC-n mondjuk még magasabb polycountot is elbírtak volna a modernebb kártyák, több lekerekített ívet, de ott meg pluszba kapunk Vertex Shaderes zuzmókat. A két verzió között egyedül a Louvre-ban van szembetűnőbb különbség, ott megcsodálhatjuk a világ leghíresebb festményeit – ami jó ötlet volt, hangulatos, látványos és egy kis művészetet is csempész a játékba –, erre sajnos PS2-n már nem volt elég textúra memória, a képek itt sokkal durvábbak, alig lehet őket kivenni, míg egy nagy VRAM-mal rendelkező PC-s videokártyán lélegzetelállító az élmény.

Sok alap és kevésbé alap effekt is feldobja mindkét gépen az anyagot: a bumpmapek, a tükröződések (például minden látható a márványpadlón), a több RGB fény (főleg a disco-ban a lézerek és egyebek nagyon látványosak) és a fröcsögő vér (csak PS2-n, PC-n a cenzúra közbeszólt). De nagyon látványos még a forró levegő effektus, ahogy például nyáron a beton felett megtörik a kép, ez sok helyen hihetetlenül élethűen visszaköszön a játékban, és szintén nagyon jópofa dolog, hogy Lara mellei most már rendesen ringanak mozgás közben. Az árnyékokat is kiemelném még, szintén hibátlanok, hőseink akármilyen komplex háttérre akármennyi fényforrás esetében is tökéletes árnyékokat vetnek, sajnos azonban az ellenfelek nem, ez persze érthető, főleg PS2-n, ez a dolog nagyon számításigényes. Zeneileg keveset lehet mondani az anyagról, Nuke/Lemon és Odie/Cosine nagyon kitettek magukért, a kiválóan megkomponált háttérzenék egy nagy nevű zenekarral lettek felvéve, a hanghatások is hibátlanok, és a szinkronszínészek is remek munkát végeztek, főleg a francia akcentussal beszélők.

Bár a korábbi részek talán legeslegnagyobb pozitívumának tartottam a totálisan eltalált mozgásrendszert és irányítást, nagy meglepetésemre ez a játék főleg ezeken a pontokon bukik el. A készítők nyilván meg akarták reformálni ezt a rendszert, hogy még jobb legyen, ám a dolog teljesen visszafelé sült el, ez a játék már szinte az irányíthatatlanság határát súrolja, legfőképp, ha az elődeivel hasonlítjuk össze. Igaz a legtöbb mozdulat megmaradt az előző részekből (a tigrisbukfenc/fejesugrás és kézenállás is, bár kicsit máshogy kell előhozni őket), talán csak néhány olyan mozdulat hiányzik, amik kivitelezésére a pályák nem adnak lehetőséget (járművezetés, célkeresztes célzás, rúdon pörgés, kötélen járás stb.), de több igazán lényeges dolog működik másként, mint korábban. A legszembetűnőbb és legidegesítőbb az, hogy ha elővesszük a fegyverünket, és van a közelünkben egy ellenfél – ekkor ugye hősünk automatikusan becélozza – teljesen megváltozik az irányítás, ettől kezdve a kar oldalra mozgatása az ellenfél körüli körön való oldalazást, az előre-hátra mozgatás pedig az ellenfél felé közelítést és







tőle távolodást jelenti. Ez nagyjából olyan, mint a legtöbb 3D-s verekedős játék irányítási rendszere, de ebben a játékban szerintem eszméletlenül kényelmetlen, egyébként a GBA-s Tomb Raider irányítása is ilyen volt, és azt is emiatt húztam le leginkább. Még jobban „feldobja" a helyzetet az, ha elrakjuk a fegyvert, vagy éppen a lőtávol határán állunk, ilyenkor az irányítás a két mód között oda-vissza kapcsolgat, mi meg már azt sem tudjuk, hol áll a fejünk. Szintén nagyon rossz ötlet volt, hogy a digitális iránygombok gyakorlatilag semmit nem csinálnak (oldalra azt hiszem egyáltalán semmit, a le és fel irányokkal pedig fegyvert válthatunk, amit a tárgymenüben is megtehetünk), hőseinket ezúttal már kizárólag a bal analóg karral mozgathatjuk. Bár én is kedvelem az analóg kart, mint mindenki, ezt szerintem nagyon eltolták a készítők (legalább mellette megtarthatták volna a régebbi digitális irányítást is párhuzamosan), ugyanis ez a játéksorozat ugye többnyire a nagyon precíz ugrásokról szól, ezeket pedig analóg karral sokkal, de sokkal nehezebb kivitelezni! Tovább nehezíti a helyzetet, hogy alapban mindig sétálunk, a futásra csak pár lépés után kapcsol rá hősünk (emiatt a játék elődeihez képest még lomhábbnak tűnik), ráadásul, ha a kart félig toljuk, az is még direkt sétát jelent, a nekifutásos ugrásoknak tehát sokkal nagyobb tér kell. Szintén roppant idegesítő dolog, hogy bármerre toljuk az analóg kart, hősünk mindig megindul a kamerához viszonyítva egy irányba, tehát búcsút inthetünk a helyben forgásnak, kényelmes helyezkedésnek, igazán emiatt válik nagyon nehézzé a játék PS2-n, és mivel PC-n megmaradt a digitális irányítás, ott sok-





LARA CROFT: TOMB RAIDER 2 – AZ ÉLET BÖLCSŐJE (LARA CROFT TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE) (2003)

Bár a Tomb Raider játékok nagy rajongója vagyok, két éve eleve tartottam attól, hogy a témából az amerikai filmesek nem sok jót hoznak ki a filmvásznon, no persze kissé reménykedtem abban is, hogy talán mégis egy új Indiana Jones-ot kapunk (ami film ugye eredetileg a Tomb Raider játékokat inspirálta), ez azonban sajnos tényleg nem következett be. Az első film nálam nagyrészt megbukott, köszönhetően a gagyi történetnek, a nulla színészi játéknak, a gyenge mellékszereplő gárdának és a minősíthetetlen operatőri munkának, bár azért egy-két ötletesebb akciójelenetet értékeltem benne, ilyen volt például a légibalett és a trükközés a kambodzsai barlangban.

Minden jel arra mutatott, hogy talán a folytatás jobb lesz, állítólag a főszereplő, az



állandó rakoncátlan vadlány karakterszínész, Angelina Jolie sem volt elégedett az első filmmel, a folytatás elvállalását egy jobb forgatókönyvhöz kötötte. Ez előrevetítette egy értelmesebb sztori ígéretét, az elődjénél jobb referenciákkal rendelkező új rendező, Jan de Bont személye szintúgy. Aztán a már szánalmasan erőltetett médiakampány során kezdtem egyre jobban gyanakodni, hogy talán mégiscsak félresikerült a film, és végső elkeseredésükben pedáloznak csak a PR-osok. Jolie kisasszony naponta többször, időnként ellentmondásoktól sem mentesen nyilatkozott az étrendjéről (állítólag a bomba alakját, amit a film elején bikiniben is megcsodálhatunk, a jó sok szalonnás tojásnak köszönheti és nulla diétának), a szexuális szokásairól (összejött az előző férjével és Nicolas Cage-dzsel, továbbá leszbikus viszonyt is folytatott egy nővel, sőt mindezek mellett egy éve nem is feküdt le senkivel, hehe), meg még sok egyéb marhaságról.

Volt szerencsém valamivel korábban megtekinteni a hamarosan nálunk is vetítésre kerülő második filmet, és egyre erősebb sejtésem sajnos beigazolódott, ez sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, az enyémeket semmiképp. Bár sok rajongó esküszik, hogy szerintük a második rész ezerszer jobb az elsőnél, míg az viszonylag sikeres volt, ez hatalmasat bukott a jegyeladások terén, amivel a filmesek a vele egy időben megjelent játék bukását és annak minőségét okolták. Sajnos véleményem szerint a második rész története és cselekménye messze alulmúlja a nem túl fényes első részét is. Adott egy biológiai fegyvereket fejlesztő, és bűnszövetkezetével azokat gátlástalanul bárkinek áruló főgonosz tudós, aki megneszeli, hogy hozzájuthat a mitikus Pandora Szelencéjéhez (amiből ugye a világ minden betegsége származik, de maradt benne még elég), így el is követ mindent ennek megszerzése érdekében. A dobozkához egy mágikus gömb mutatja az utat, amit Lara Croft talál meg a film elején a görög partoknál Nagy Sándor egy víz alatti templomában, ám a gömböt a kincsvadász leányzótól elveszi egy kínai gengszterbanda. Ez után a híres angol titkosszolgálat, az MI6 bízza meg Larát a gömb visszaszerzésével, még volt szerelmét (aki elárulta a királynőt és a hazát, és aki Kazahsztánban raboskodik) is mellé adják, mivel ő ismeri az utat a gömböt pillanatnyilag birtokló kínai bandához. Innen a film egy több mint két órás, megállás nélkül pergő akciójelenet, melyben a hősök és gonoszok a világ egyik pontjából a másikba repkednek, és harcolnak a gömbért, hogy a végén természetesen a jók győzzenek, a rosszak elnyerjék méltó büntetésüket, és Lara is megtanuljon egy új bölcsességet, aminek ellenkezője a film elején még a hitvallása volt.

A mozi bár kétségkívül látványos, sőt sokszor már-már festői helyeken zajlik (a mesés Görögországban, a vidéki Egyesült Királyságban, a jeges Kazahsztánban, Kína szívében, Hong Kong urbánus forgatagában és kikötőjében és a még érintetlen Afrikában), sajnos az operatőri munkát leszámítva inkább visszafejlődött minden téren. Az új operatőr, David Tattersall igazán remek munkát végzett, mind az akciójelenetek jól átláthatók (ezt nem lehetett elmondani az első részről), mind a nagytotál képek látványosak, főleg a film elején Görögország, a közepén a hong-kongi légifelvétel és a záró kép a hatalmas majomkenyérfával, de ebben igazából ki is merül a film minden pozitívuma.



Sajnos a sztori még gyengébb és lineárisabb, mint az első részben, kábé a vasárnap reggeli rajzfilmek szintjén van, a negatív karakterek is még jellemtelenebbek és kidolgozatlanabbak, a színészi játék sem mozdult el igazán a nulláról (talán Jolie játszik egy nagyon kicsit az utolsó drámai jelenetben a mimikájával, de többnyire faarccal gizdáskodik), és a poénok is ugyanúgy minősíthetetlenül gyengék. Persze a leglényegesebb dolog az akció, hiszen ez egy akciófilm, sőt másból sem áll, sajnos ezen a téren sem láthatunk semmi kiemelkedőt (mint például a Mátrixokban, vagy a film első részének két fent említett jelenetében), a koreográfusok semmi olyat nem találtak ki, amit ne láttunk volna már más filmekben, mindezek tetejébe minden akciójelenet csúcspontját láthattuk már a bemutatóban is.

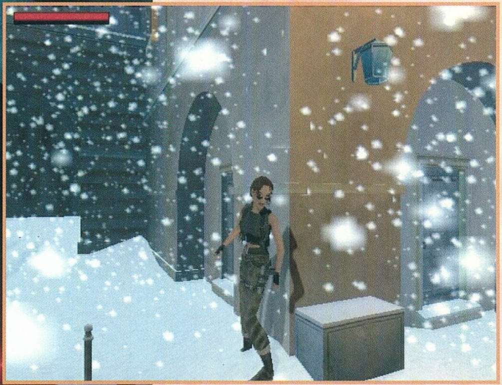
A film tehát szerintem abszolút megérdemelten bukott meg, sőt még a hossza sincs jól eltalálva, mivel 130 perc tömény újrafelhasznált akciót kapunk, a végén már komolyan fennáll az elalvás veszélye is. Tehát csak igazán nagy rajongóknak ajánlom a mozi megtekintését, nekik is inkább csak érdekességként.



Lara Croft: Tomb Raider 2 – Az élet bölcsője (Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life). Színes, amerikai-német-japán-angol-holland akciófilm, 130 perc. Rendezte: Jan de Bont. Írta: Steven E. de Souza, James V. Hart és Dean Georgaris. Szereplők: Angelina Jolie, Gerard Butler, Ciarán Hinds, Chris Barrie, Noah Taylor. Zene: Alan Silvestri.

Credo





kal könnyebb. Egyébként már maga a kamerához viszonyított mozgás is gyarapítja pár ősz hajszállal a hajzatunkat – már ha nem vagyunk totál őszek vagy kopaszak –, ugyanis a kamera szépen mozog magától (igaz a jobb analóg karral is mozgathatjuk), így mivel a mozgásunk kamera relatív, az irányunk akaratunk ellenére is változik menet közben. Hiányzik sajnos az oldallépés is, pontosabban csak azokon a limitált helyeken alkalmazható, ahol egy szűk pallón vagy hasonlón állunk, és a fentiekből következően a jó öreg hátraszökkenés sincs már meg, ami a korábbi játékokban annyira segítette a nekifutásos ugrások megoldását. Újdonság az, hogy hőseink minden mászhatóra (ládákra, létrákra, korlátokra, egyebekre) automatikusan felmásznak, ez szerintem egyrészt túl nagy könnyítés, másrészt rengeteg helyen idegesítő. Például, ha mászható dolog van a közelünkben, de nem akarunk felmászni rá, nem beszélve arról, hogy néhány magasban levő korlátnál is elég egy rossz pöccintés az analóg karnak, és hősünk valami rejtett szuicid hajlam hatására vígan átugrik a korláton, hogy a mélyben lelje halálát. Természetesen van még rengeteg további kisebb probléma is a rendszerrel, de azokkal azért együtt lehet élni, a fentiekkel viszont nagyon nehezen.

Pár pozitív újítás sem maradt el szerencsére, van például egy settenkedő módunk (bár gyakorlatilag majdnem ugyanaz, mint a séta), ez pedig különféle helyzetekben és kombinációkban még több új mozdulatot nyújt. A fal mellett a falhoz lapulhatunk, és a sarkon kikémlelhetünk, mászással kombinálva lehasalhatunk és laposkúszásban is haladhatunk, álló ember mögött pedig (csak ebben a módban, holott séta módban is logikus lenne) meg is ropogtathatjuk a delikvens nyakcsigolyáit. Emellett még kaptunk nagyon primitív verekedési módot is, arra az esetre, ha elfogyna a lőszerünk, sajnos ez nem áll másból, mint az X nyomogatásából az ellenfél közelében, nem lehet kombókat alkalmazni meg semmit, hősünk automatikusan váltogatja az ütéseket és rúgásokat, tehát ez nem akkora nagy dolog, mint amilyennek be volt harangozva, de azért érdekes és helyenként hasznos. További apró változás, hogy a sprint esetében elmaradt az erőnléti csík (így azt a végtelenségig alkalmazhatjuk, igaz csak egy kései pályán egy szintlépés alkalmával kapjuk meg a lehetőséget), a kapaszkodás viszont logikusan kapott erőnléti csíkot.





Bár még hosszan tudnék regélni az anyagról, előnyeiről, hátrányairól, sajnos már így is átléptem a megadott karakterszámot, így röviden ömlesztek csak pár utolsó megjegyzést még ide a cikk végére. Ahogy a párbeszéd eléggé egyszerű, ritka és kihasználatlan, ugyanez igaz a fejlődésre is, nem akkora nagy szám, mint aminek tűnt, de azért nem is rossz dolog. Fix pontokon, fix dolgok megtételekor lépünk szintet (10-et felső- és alsótestre), ezeknél rendszerint hosszabb ugrást, hosszabb mászási erőnlétet vagy pár új lehetőséget (mint a sprint és a több láda egyidejű elhúzása) kapunk. A lőszerünk is limitált ezúttal, ez persze reális, és különösebb gondot sem okoz. Nagyon tetszett a játékban, hogy szinte minden helyszínt több különféle úton és módszerrel oldhatunk meg, ugyanakkor nagyon nem tetszett, hogy a vibrációt – ami annyira fel tudja dobni a konzolos játékokat! – egyáltalán nem támogatja a játék.

Tömören a következőkben foglalható össze a véleményem az anyagról, és ez alapján is pontoztam: a szinte kezelhetetlen irányítás a legnagyobb probléma, ezért 1.5-öt vontam le, továbbá nagy gond az is, hogy a játék totálisan tele van programozói és pályatervezői hibákkal, de még textúrázói és történetírói hibák is felütik a fejüket, ezek további mínusz 0.5 pontot eredményeztek. Szintén főbenjáró bűnnek ítéltem azt, hogy mind a gyűjtögethető Secretek, mind a statisztikák (beleértve a játék végit is – kilőtt lőszerek, találati arány, használt energiacsomagok, lelőtt ellenfelek stb.) valami érthetetlen okból eltűntek a játékból, holott pontszám híján az első rész óta ezek gondoskodtak az újrajátszhatóságról. Nagy élvezet volt például azon versengeni, hogy ki tudja energiacsomagok használata nélkül, rövidebb idő alatt, minden Secrettel teljesíteni az előző játékokat, sajnos ez a rész ezt sem teszi lehetővé – szigorú 1 pontot vontam le emiatt is. Tehát kiszámolható, hogy ha ezek a komoly visszafejlődések nem történtek volna, egy igazán csúcs játékot kaptunk volna, 9.5-ös anyagot. Az utolsó fél pont levonás annak tudható be, hogy a vártnál könnyebb (gyökér főnökök, kevés pite ellenfél, nevetségesen kevés puzzle, ráadásul ezekhez túl sok segítséget is kapunk, a megoldás mindig a szánkba van rágva) a játék, ez persze lehet, hogy sokaknak előny, én mindenesetre, mint edzett Tomb Raider játékos, nagyobb kihívást reméltem. A tökéletes játék ígérete tehát igazság szerint nagyon is ott volt a Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness-ben, de a Core Design mégis csúfosan elszúrta a dolgot, a játék óriásit bukott, aminek következtében porba is hullt a fő felelős, Jeremy Heath-Smith feje, le kellett mondania mind a Core-ban, mind az EIDOS-ban betöltött vezető pozíciójáról, sőt a Tomb Raider 7-et is már az amerikai Crystal Dynamics fogja fejleszteni. Reméljük ők nem fognak ennyi hibát véteni, ugyanakkor az alapkoncepciót sem változtatják meg annyira, hogy a játék elveszítse a gyökereit, két év múlva valószínűleg meglátjuk az eredményt.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Feszült csend, jön a nagy bejelentés: SOHA nem játszottam EGY Tomb Raider programmal sem! Minden kapcsolatom a TR világgal a Larát megszemélyesítő hús-vér modellek képeinek nézegetésében merült ki. Éppen ezért, nem is tudom, hogy milyen ez az új rész, de talán minősíti a játékot, hogy *nem is érdekel*. Szinte csak rosszat hallottam róla, nagyon sok embertől. A sok kijavítatlan, teszteletlen programozási hibáról meg ne is beszéljünk. Szerintem ezt most hagyd ki...

LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

EIDOS INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (380KB)
analóg irányító (dual shock)

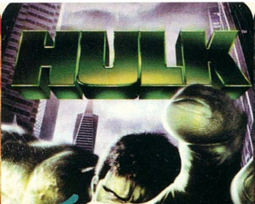
✔ igazán igényes az audiovizuális megvalósítás terén

× szörnyű irányítás, secretek és statisztikák hiánya, tonnányi bug és nagymértékű visszafejlődés a játszhatóság terén

6.5 pont









PLAYSTATION 2 LELTÁR

EVOLUTION SNOWBOARDING

Bár már elég régi játéknak számít a piacon, mégis épp két hónapja, hogy kifejtettem a Gamecube-os Evo Snowboard cikkben, hogy a játéknak létezik Playstation 2 változata is, hiszen onnan lett átportolva GC-re – és már itt is a markomban az eredeti PS2-es verzió! A játék az igénytelen Gamecube átirat után PS2-őn sem nyűgözött le: egy snowboardos cuccról van szó, ami a jövőben játszódik, egy olyan jövőben, ahol káosz uralkodik a földön, és nekünk, mint frissen szökött fegyencnek kell bedeszkáznunk a helyszíneket, levernünk az ellenfeleinket. Ebből is látszik hogy ez nem egy hagyományos snowboard verseny, hanem egy küldetés alapú versenyjáték, ahol bizony feladataink lesznek. Csúszkálás közben tárgyakat kell felszednünk, illetve a csapatostul ránk zúduló ellenfelekre is oda kell figyelnünk. Az ellenséges furkókat leverhetjük puszta kézzel is, de még jobb, ha menet közben felszedjük a szanaszét heverő fegyvereket, ami lehet mondjuk



sima lánc, de akár szamuráj kard is. A játék pozitív oldala, hogy sok helyszínt kell bejárnunk, és azon még több küldetést kell végrehajtanunk, aki tehát szereti a stílust, azt a játék biztos, hogy jó ideig le fogja kötni, bár az igazsághoz hozzá tartozik, hogy a feladatok egy idő után csak nehezednek és ismétlődnek. A negatív oldalon pedig a grafikai megjelenítést kell mindenképp megemlítenem: a játék jóval átlagon alul teljesít! Csúnya szögletes a táj, sok helyen sprite megoldásokkal találkozni, az egész elég ötlettelenek, összedobottnak tűnik. Az anti-metálosok pedig jobb, ha a zenét nullára veszik, mivel az egész játék alatt Slipknot nóták és hasonló muzsikák szólnak, amik egészséges emberi hallószervek számára esetleg bántóak lehetnek.



MÁS VERZIÓ: GC

4 pont

RTCW: OPERATION RESURRECTION

Ha FPS, azaz First Person Shooter, akkor nálam csakis egy izmosabb PC jöhet számításba, használható konzolos FPS-t ugyanis az N64 óta nem láttam. (Jó, a Metroid gyönyörű, de elég gáz a játszhatósága!) Mivel én PC-n már majdnem egy éve full kijátszottam a Wolfensteint (hú mennyit szívtam az utolsó főellenséggel legnehezebb fokozaton!) sok újdonságot nem tartogatott számomra a játék (kivéve az első helyszínt, ami nem volt benne a PC-s változatban), úgyhogy nem is nagyon ájultam a el a programtól. Bár, amikor elkezdődött a játékrészekből összevágott intro, én is elkezdtem pattogni az ágyon és izgatottan újságoltam a körülöttem ülőknek, hogy „itt is jártam, meg ezt is lenyomtam, meg azt is ismerem". A játék a Második Világháború idején játszódik, de nyílegyenesen más, mint mondjuk a Medal of Honor, mivel abban leginkább a hatalmas bejárható területek a jellemzőek (mármint a PC-sben, a PS2-es folyosószerű pályáitól még mindig idegrángásom van, olyan primitívek). A Wolfiban kisebb pályák vannak, viszont dermesztően jól megszerkesztve! Csak egy útvonal van, de azt végigkövetve be fogod járni a szintet centiről-centire. A másik nagy vonzereje a programnak, hogy belevittek egy jó nagy adag náci okkultizmust is: zombik és csontvázak rohangálnak a katakombákban és félmechanikus szörnyszülöttek garázdálkodnak a német laboratóriumok mélyén.



Kötelező darab, még akkor is, ha az X-es verzió valamivel szebbre sikerült. Baba fegyverek, nagyon atmoszférikus pályák, intelligens ellenfelek, lebilincselő játékmenet. Király. Két számmal ezelőtt találsz egy bővebb ismertető is.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

9 pont

THE HULK

Nagy képregénybubus vagyok, kiskorombban imádtam a Hulk füzeteket is, de még inkább a Hulk rajzfilmeket, amik a Sky-on vagy a Superen mentek akkoriban. Tele is vettem velük két vagy három videokazettát és rongyosra néztem őket, még akkor is, ha az angol halandzsából egy szót sem értettem. (A kedvencem volt az a rész ami Párizsban játszódott és…) Most végre kijött a Hulk mozifilm (ígérem, hamarosan megnézem), sok más szuperhős mozis kalandjával együtt, ami nekünk rajongóknak jó, mivel újra megízlelhetünk egy kis szeletet gyermekkorunk tortájából. Én speciel tizenkét éves koromban valószínű terrorcselekményre is kapható lettem volna, ha valaki elém tesz egy PS2-őt egy ilyen Hulkos játékkal. Manapság azonban már más a helyzet, itt van ez a játék, és hasonlóan a többi képregény adaptációhoz, abszolút nem köt le. A Hulk fickó egyébként civilben egy tudós, aki egy kísérlet folytán kap egy nagyobb adag gamma-sugárzást, amitől furcsa fizikai változáson megy keresztül: ha feldühítik meg-



nő, mérhetetlenül erős lesz, és bezöldül. Ugyanakkor Hulk formájában IQ gyökkettővé válik, és csak tombolni tud, amíg ki nem fárad. A játékban mindkét énjét irányíthatjuk Bruce-nak, és míg Hulkként leginkább csak verekednünk kell, a tudós alakjában már az agyunkat is használni kényszerülünk – lopakodni, taktikázni, meg hasonlóak. Talán épp ezért jobb egy fokkal a játék, mint a szokásos beat 'em upok. Ami tetszett a Hulkban, azok a képregényes átvezető videók, és az, hogy verekedés közben mindent tereptárgyat felhasználhatunk, sőt még az ellenfeleinket is hajigálhatjuk. A talpunk alatt megrepedező talajt pedig kifejezetten imádtam. Egy hónapja már írtunk róla bővebben, mielőtt beszereznéd nem árt, ha azt is elolvasod.



MÁS VERZIÓ: GC, X

5 pont

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Kiskoromban nagyon szerettem az Indiana Jones filmeket. Még arra is emlékszem, hogy a második részt egy olyan moziban néztem meg, ami azóta már rég lebontottak, és mindenféle kis hülye boltot építettek a helyén, ami főleg azért idegesítő, mivel tőlünk kétsaroknyira volt. Indiana Jones-os játék az idők folyamán már rengeteg megjelent (mint ahogy a gagyi filmsorozatok is szépen követik egymást a TV-ben), én legutoljára emulátoron játszottam az N64-es Infernal Machine-nal, ami nagyban hasonlít a nemrég megjelent Emperor's Tombhoz, és amiről már olvashattatok az 59-es számban. A PS2-es verzió bitre megegyezik a X-essel, talán csak a grafika lagymatagabb egy hajszállal, de még így is a jó kategóriába tartozik. A történetre most nem térek ki, természetesen valaki (a náci barátaink) megint egy elveszett ereklyét akar fosztogatni, és csak Jones professzor állhat a németek nagyra törő terveinek útjában. A játék egy Tomb Raider szerű 3D-s akció-kaland, sok ügyességi (értsd ugrálós, mászkálós) résszel vegyítve, és jóval több akcióval, mivel Indy rúgka-



pál, lövöldözik, víz alatt úszik, és előszeretettel használja kis otthonunkban is megtalálható játékszer a korbácsot (üss még, üss még!). A játék korrektül irányítható (legalábbis mérföldekkel jobban, mint a TR), szépek a helyszínek, és hogy a játékmenet ne fulladjon totál unalomba (mert egyébként abba fulladna), vannak pályarészek, ahol extra feladataink is vannak, mint pl.: gépágyúkkal lövöldözhetünk meg hasonló. Az Indiana Jones nem tökéletes játék, de a régi trilógia hangulatát hozza, és egy játéknál szerintem ez is sokat nyom a latba, szóval, ha nem, akarod, hogy a több évig készített Tomb Raider irányíthatatlanságától kihulljon a maradék hajad is, akkor inkább válaszd ezt.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MÁS VERZIÓ: X

7.5 pont


EIDOS
INTERACTIVE


LUCAS Arts

WARIO WORLD (GAMECUBE) VÉGIGJÁTSZÁS

EXCITEMENT CENTRAL

GREENHORN FOREST

Az erdős pálya még csak bemelegítés az elkövetkező kalandokhoz. Indulj el jobbra, rögtön az első vastag fán egy alig látható létra található, mássz fel a törzsén. Fent a nagy teraszon lesz egy kis bunyó, használhatod a kis oszlopokat is, de ami fontos nyomd át a lila kapcsolót. Cseles, mert ugyanezen a teraszon van a lila W betű is a ládával, benne a Diamonddal. Mássz le, tovább jobbra, át a fahídon. Egy kis közjáték következik, közted és az első megmentett Spriteling között (piros). A következő vízesésnél ugrálj át a farönkökön, az egyiken megtalálod az első Wario szobordarabot, menj tovább, oszd ki a bandát, majd mássz fel a farönkön, és ugrálj vissza balra, a következő Wario szobordarabért. Menj tovább jobbra, a farönkön nyomd le a piros kapacsolót, rögtön megjelenik mellette a piros W betűn a láda, benne a rubintgyűrűvel (Ruby). Van itt még egy sima kincsesláda, azt is verd szét az aranyakért. Tovább jobbra. Itt kétfelé is mehetsz, válaszd a lenti utat, a végében lesz a sárga kapcsoló és egy sima láda, fokhagymával. Menj vissza az elágazáshoz és az oszlopon ugorj a túloldalra. Menj egy szintet feljebb, a sárga W betűn a ládából kiveheted az opált (Opal). Haladj tovább jobbra az oszlopokon. Balra fent a farönkökön lesz a zöld Sprinteling, mellette az első fokhagymaárus (mindenkép beszélni fogsz vele), a képernyő alján pedig egy sima lejárat. Ess le, a mini pálya rém egyszerű csak át kell ugrálnod a platformokon a Wario szobordarabért, és a kristályért. Jobbra a nagy kockaköveket a megrepesztett és összeragasztott oldaluknál tudod szétverni. A lejáraton ess le. A mini pálya megint csak egyszerű, ismét csak fel kell ugrálnod a platformokon, csak ezúttal magasabbra, hogy felszedd a Wario szobordarabot és a kristályt. Tovább jobbra, a zöld W betű egyelőre még üres, a nyúlon ugorj fel, és szabadítsd ki a zöld manót. Van itt egy sima láda, és a fa mögött/mellet egy lejárat is. Odalent a kőoszlopokból úgy kell kiverned a kockákat, hogy azok lépcsőt alkossanak, tehát a jobb oldaliból kettőt a középsőből négyet, így fel tudsz ugrálni a kristályért, és a fokhagymáért. Odakint indulj el visszafelé, azaz balra, de a képernyő fenti részében, ahol újabb nyúl segíti az ugrásod, odafent pedig újabb lejárat van. A mini-pálya cseles, mert egy hatalmas kocka van kirakva kis kockákból, és ennek a tetején van a szobordarab, üsd ki úgy a kockákat, hogy fel tudj utána ugrálni érte, de utána üsd is szét a köveket, mert az építmény belseje egy kristályt is rejt magában. Ugyanitt odafent van egy létra is az egyik fa törzsén, mássz fel rajta. Balra indulva gyakhatsz egyet, a fa törzsén megtalálod a zöld kapcsolót, menj még mindig fent most jobbra, (előtte azért mássz le a fán a zöld W betűn megjelent ládáért, amiben az Amethyst lapul), a hídon lesz egy szobordarab, utána küzdelem, és egy újabb zöld kapcsoló (ez aktiválja odalent a nyúl mellett zöld W betűt, amin a ládában az Amber lesz). Ess le, itt aztán bunyózhatsz napestig, ami a fontos: az a sekély tavacska közepén a sziklán a szobordarab, a fal mellett a sima láda, és a létra, ami felvezet a fák lombjaihoz, jobbra két dino védi a kék kapcsolót. Ess le, majd utána ess tovább a sima lejáratba. A mini pályán találkozol először ezekkel a tapadós gömbökkel. A feladat mindössze annyi, hogy felugorva úgy helyezkedj a gömbön, hogy se a tüskés golyó, se a félig telt kör ne tudjon lelökni róla, és már tiéd is egy fokhagyma, meg a következő kristály. A felszínen tovább jobbra, a leomlott farönkökön csak a nyúl segítségével tudsz átugrani, közvetlen utána lesz a kék W betűn egy láda, benne a zafírral (Sapphire). A következő rönkön a kék erdei manó raboskodik, a kidőlt fa mögött pedig egy újabb lejárat van. A mini-pályán a kapcsolók használatát fogod megtanulni, mivel a platformok csak akkor rendeződnek lépcsővé, ha átnyomod a kart. Az emelvényen sima láda, és egy kristály figyel. A felszínen továbbra a jobb a jó irány, vigyázat a függőhidakon ugrálj, mivel a felső le szokott szakadni. Átérve itt a főellenség kapuja, ahova a kristályokat kell behelyezned (és a lila manó is), de még ne ugorj le hanem, menj továbbra is jobbra, és üsd szét a kockaköveket. Köztük lesz a kék kapcsoló és egy sima lejárat is. A mini-pályán a két kapcsolóval úgy kell variálni az L alakú platformot, hogy aztán fel tudj rajta ugrálni a kristályért és a fokhagymáért. Még mindig jobbra menj, harcolj, majd mássz fel a fa törzsén. Kicsit balra lejjebb lesz a lila kapcsoló, ugorj rá, majd ismét mássz fel a fára, és menj balra. A lejáraton ess le a mini-pályára, majd úgy ugorj fel a kristály és a szobordarabért, hogy a körözö tüskés golyók ne taszítsanak le. Odafent még mindig balra menj, mert a nagy terasz végében lesz a kék W betűn a topáz (Topaz). Még csak véletlenül se a terasz bal oldalán ess le, mivel akkor pont a szakadékba hullanál! Viszont mindenképp menj vissza a függőhídon a túloldalra, hogy a lila W betűről felvehesd az Emeraldot. Irány a főellenség lejárata.

FŐELLENSÉG: BRUNOSAUR

Az emberszabású dinoszaurusz-majomkeverék elég könnyű főellenség, és mivel ő az első a főellenségek hosszú sorában, az életereje sem túl meggyőző mivel csak háromegységnyi van neki. Simán kezdd el támadni az ütéssel (B gomb). Egy idő után begurul és bepirosodik, ilyenkor jobb, ha messziről elkerülöd, vagy átugrálod, mert teljesen bepörög, össze-vissza csapkod a kezeivel és jóval gyorsabb nálad. Amikor ismét lehiggadt, megint kezdd el ütögetni, majd amikor kifeküdt és felkaptad, kezdd el pörgetni, majd dobd neki vagy a falaknak, vagy a szakadékba, hogy sérüljön. Ugyanezt játszd el még kétszer, de vigyázz, mert amikor bevadul egyre gyorsabb lesz, bár ezt ki is használhatod, és a harmadik körben elég, ha a perem szélére állsz, majd amikor megpróbál neked futni, egyszerűen félreugrasz, ő pedig magától a mélybe hull. Azért az aranyakat még szedd össze utána :)

GREENHORN RUINS

A pályára érkezés után bármennyire is csábító, NE verd szét a mögötted látható követ, hanem ugorj fel rá, majd a piros kapcsolóra. Most már szétütheted, alatta lesz a piros W betűn a Porcelain Urn. Jobbra a köveket verd szét (az összest), a falon lesz a sárga kapcsoló, a képernyő jobb sarkában pedig a sárga W betű amiről a ládából a Fine Chine kerül elő. Fel a létrán, ellenségek, majd a piros manó az emelvényen a ládába zárva. Tovább jobbra, egy nagyobb horda, csapj szét köztük, majd szabadítsd ki a zöld manót a ketrecből, találsz mögötte egy ládát is. A következő három nagyobb ellenség közül kettőt nyírj ki, hogy ne zavarjanak, a harmadikat pedig kapd fel, és a falban található kerék mellett a megadott irányba pörgesd meg, hogy a rács kinyíljon. A lépcsőfeljáró falán ott a zöld kapcsoló. Ezen a nagyobb térségen ne nagyon foglalkozz az ellenfelekkel (bár ha akarsz, itt mészárolhatsz egy kicsit, mivel állandóan termelődnek az ellenfelek), inkább kapj fel egy nagyobbat és törd be vele a Wario szoborfej mögötti lejáratot. A mini pályán először végig kell rohanni a semmi fölött, majd a kapcsolót átnyomva rögtön a gömbre ugrani, hogy felliftezhess vele, lesz ott egy arany szobordarab, a mozgó köveken túl pedig egy kristály. A felszínen menj fel a lépcsőn és szabadítsd ki a sötétzöld (vagy az előző nem is világoszöld, hanem sárga manó volt? – elég hülye egy szín adtak neki) manót. Ugrálj fel a tapadós gömbökön egy szinttel feljebb, balra lesz egy sima lejárat. A mini pálya pofon egyszerű csak át kell ugranod a körbe mozgó szúrós golyókat, hogy felvehesd a következő kristálydarabot. Odafent megint minden ellenfél élni fog, nagy hirig, főleg mivel a képernyő félé végig kell menni a vékony platformon, ami dugig van tömve ezekkel a hülye dinokkal. A végén, ahol a nyíl van a padlón még ugranod is kell, hogy kivehesd a zöld W betűs ládából a Ceramic Vase-t. Vissza a falon lévő gömbökhöz, és ugrálj még egy szinttel feljebb, majd mássz tovább a láncon. Tovább jobbra, a túloldalon megjelenik egy általam királynőnek elkeresztelt ellenfél. A csurmi egy energia mezőt von körétek, ami csak akkor pusztul el, ha az alkotója is. Sima sebzéssel semmire nem mész, az állandóan idetele-portálódó segédeit kell lenyomni, majd hozzávágni. Amikor már dülöngélni kezd, akkor kell kikapni a földből, majd eldobni. Ha végeztél vele mássz le a láncokon. Lesznek ott ellenfelek, egy zöld kapcsoló, és a régi Mario játékokból ismerős falszerű fickót is lebonthatod, hogy az estében egy rövidítésre kiválóan alkalmas hidat képezzen a pálya két szakasza között. Menj is vissza egy kicsit, ezen szinten találod az előbb aktivált zöld W betűs ládát, amiben a Teapot lesz. Vissza az előbbi helyre, tovább jobbra a fali gömbökön ugrálj végig, a középső tetején lesz egy arany szobordarab. A túloldalon lefelé két szinten is mehetnél, válaszd, mondjuk a legalsót, akkor vagy jó szinten, ha már a fokhagymaárust is elhagytad. Itt jobbra a nagy ágyús ellenfélnél a falon van a kék kapcsolót, a szétüthető blokkok között pedig egy lejárat rejtőzik. A mini pálya elsőre egyszerűnek néz ki, de mégsem olyan könnyű, mint amilyennek látszik. Fel kell ugrálni a hiányos platformokon a legtetejére a kristályért (útközben lesz egy láda fokhagymával), de közben mindenhol szúrós gömbök keringenek. A felszínen, a gömbökön kezdj el felfelé ugrálni, majd a másodikról ugorj be arra a teraszra, ahol a fokhagymaárus van. Innen az egyetlen gömbön ugorj a szemközti platformra, ott lesz a kék W betű, és a ládában a Vase. Ess megint le, üss ki egy nagyobb ellenfelet, kapd fel és a balra lévő forgózáras rácsot nyisd ki a pörgéssel. Menj tovább balra, ott lesz a kék kapcsoló. Döntsd le a falat, és menj át az így képződött hídon, hogy a kék W betűs ládából felvehesd a Precious Potot. Visszafelé az oszlopok tetején található gömbökön ugrálj, a végén lesz egy arany szobordarab. A rácsot megint pörgetve tudod csak kinyitni – de, hogy hol találsz ellenfelet? Az oszlopok előtt van egy állandó termelő. A szokásos helyről megint indulj el felfelé a gömbökön, de most fent jobbra menj, mentsd meg a kék manót, majd ugorj a lejáratba. A nyíllal jelölt kockát kell megütnöd, méghozzá balról-jobbra, hogy az a helyére csapódjon és fel tudj mászni a kristályért és a arany szobordarabért. A következő nagy térségnek lezárulnak a falai, ez egy Battle Ring, de én csak egypercesnek hívom, mint a novellákat. Azért egyperces, mert ilyenkor elindul egy számláló is, és egy percig folyamatosan jönnek az ellenfelek, akiket le kell verned. Használhatod az oszlopokat is. Az egy perc letelte utána a fal megszűnik, az ellenfelek eltűnnek, és egy láda jelenik meg tele érmékkel. Utána mássz le a láncokon, kapj fel egy ellenfelet és törd be vele a lejáratot. A mini pálya látványos, de elég egyszerű: a forgó mozgó platformokon juss el a pálya végére, hogy megszerezhesd a kristályt és a szobordarabot. Odafent megint döntsd le a falat és haladj jobbra, egészen a széttörhető kockákig. Üsd szét, de csak EGYET, majd ugrálj fel a platformra, és nyomd át a lila kapcsolót. Most már szétverhetsz mindent, lesz egy újabb lila kapcsoló a falon (nyomd át), és a kövek mögött lesz egy ellenféllel beüthető lejárat. A mini pályán kemény meló lesz a sok mozgó egymás alá forduló platformon átjutni a túloldalra, de a jutalmad egy kristály, és egy szobordarab lesz. Most menj vissza balra és a rácsot a pörgéssel húzasd félre, majd mássz fel. A gömbön felugrálva hatástalanítsd a nagy ágyúzó ellenfelet, majd ugorj felé balra a ládádért, a nagy lila W betűn a Lucky Figurine van. Ugorj vissza le, és ess le a lejáraton. A mini pályán elég unalmas: a rengeteg Wario fejet kell egyesével felemelni és eldobni, hogy kihalászhasd alóluk a kristályt, és a szobordarabot. Odafent jobbra folytasd az utad a gömbökön. Ez már az utolsó szakasza pályának, jó sok ellenfél is van, de a lila W betűs ládából kiveheted a…na mit?! Igen jól látod egy NES az, állat! Az utolsó manót szabadítsd ki, de mielőtt kinyitnád a főellenfél lejáratát, ess le mögötte az ellenféllel kitörhető lejáraton. A mini-pálya látványos a hullámzó platformok miatt, és könnyű is, csak át kell szaladnod a kristályért, és az utolsó arany szobordarabért. Most már mehetsz a főellenséghez.

FŐELLENSÉG: GULP WORM

A főellenség ezúttal egy homokféreg lesz, aki egy homok örvény közepén trónol, és szúrós golyókkal bombáz. Egyszerűen csak üsd meg, három-négy ütés után veszít egy koponyányit az életerejéből. Ilyenkor menekülj, mert mindig begőzöl és csapkod a karmaival, plusz forog is, és magához szív az örvényben. Legjobb, ha ugrálsz. Amint fogy az energiája, úgy lesz egyre gyorsabb is, igyekezned kell, mindezzel együtt elég könnyűnek tűnt, legalábbis nekem.

FŐFŐELLENSÉG: DINOMIGHTY'S SHOWDOWN

A világ főfőellensége egy bazi nagy sárkányszerű lény. A jó megfigyelők egyből kiszúrhatják, hogy a farka végén a „bojt" egy tapadós gömb. Ezt célozd meg és próbálj meg ráugrani. Amikor megtapadsz rajta, a dino őrülten elkezd keresgélni, emelgeti a lábait, majd tanácstalanul megáll. Amikor a farka vége a feje felett van, akkor kell róla leugrani, és leseggelni a sárkány fejét. Olyankor elkábul, még arra is van időd, hogy összeszívd az érméket, majd ragadd meg és pörgesd ki őkelmét. Vannak egyébként brutális támadásai, mint az energia hullám, amit ugrás után gerjeszt, vagy például a nyelvével is elkaphat és bekaphat, mivel azon is van egy tapadós gömb, de ha elég jól nyomod, értsd: azonnal ráugrasz a farkára, amint visszatért az arénába, egyiket sem tudja majd elnyomni. Csináld meg az előbb ismertetett metódust, és a fickót lenyomva, tiéd lesz a nagy Kincsesláda kulcsának negyede, plusz a második világ bejárata is megnyílik előtted.

SPOOKTASTIC WORLD

HORROR MANOR

A horroros pályákat és a borzongást szerintem mindenki szereti, én is ezért imádtam ezt a szintet. Indulj el az egyetlen irányba a képernyőn: befelé. Szabadítsd ki a piros manót, majd folytasd az utadat, amit jó sok harc kísér. A nagy csontvázkezes ajtó (amibe ütközöl, ha jó irányba mész), többféle támadást is tud: pl.: el tud kapni, ha túl közel mész. De ha pisztolyt formál az ujjaiból lőni is tud, ilyenkor menekülj a lövedékei elől, és végül megpróbál lecsapni, és a földbe passzírozni. Ilyenkor térj ki a csapás útjából, majd seggelj a kézfejére, majd utána még kétszer, hogy az ajtó felrobbanjon. Tovább jobbra, harcok, piros kapcsoló a falon. Ezen fel is tudsz ugrani a piros W betűn álló ládához, amiben a Candlesticket találod. Balra tőled egy szellem-tapadós gömb jelenik meg, ugorj rá és liftezz fel vele. Fuss végig balra a kerítés mellett, aktiváld a sárga kapcsolót, majd fuss tovább a lejáratig. A mini pálya érdekes! Egy nagyobb blokkban szaladgálva kell megtalálnod a felvezető utat a kristályhoz és a szobordarabhoz. Utána menj vissza egészen a piros kapcsolóig, majd menj tovább jobbra, át a hídon, ahol egy csomó ellenség van. A temető előtt megint jön egy királynő, nyomd le. A temetőben mindenekelőtt szerezz egy nagyobb ellenfelet, kapd fel, és menj a temető bejáratához, az örvényes platformra. Állj rá és pörgesd meg, hogy felemelkedjen a lift, innen már fel tudsz ugrani az arany szobordarabért. Most már foglalkozhatsz egyéb dolgokkal is a temetőben. Mindjárt itt van a sárga W betűn egy láda, amiben a Silver Candlestick van. Ezen kívül van itt még egy sima láda is fokhagymával (csak a vámpír hiányzik), és egy lejárat is, amin ess le. A mini-pályán a gyorsaságon van hangsúly, amint átnyomod a karokat, rögtön fel kell ugranod a mögötted felemelkedő platformokra. Odafent egy manó és egy kristálydarab lesz. Jobbra haladva a temetőben fent egy zöld kapcsoló van, lent pedig egy csontvázkezes kapu, amit a szokott módon intézz el. Az egyik csontvázmadarat intézd el, és az örvényes platformon pörgesd fel magad a szobordarabért. A temető következő részében cápák úszkálnak, amik közül egyet felkapva törd le magadat a kriptába. A mini-pálya csak egy kicsit cseles, mivel az egyik irányban szúrós golyók vannak. A középső ládáért nem érdemes kockáztatni, mivel csak egy fokhagyma van benne, annál inkább a túloldaliért, ahol egy kristály figyel. Odafent menj tovább jobbra, és menj fel az építményen, a létrán a legfelső szintig, ahol balra két gömb van meg egy sima láda. A bal oldali gömbbel ugorj át a kapu túloldalára, és mielőtt egy ellenséggel a mancsodba betörnéd a lejáratot, vedd fel a zöld W betűről a Forest Paintinget rejtő ládát. A mini pálya félkemény, azért oda kell figyelni a forgó-lépcsőző platformokra, igaz a jutalom egy szobordarab és egy kristály. Ezek után menj vissza megint a két gömbhöz, és most a jobb oldalival menj fel az épület karzatára. Verekedd magad át a túloldalra, és egy másik gömbbel menj a tetőre, ahol egy királynős harc, és egy kék kapcsoló van, amit nyomj át. Itt most két lehetőséged is van: vagy átugrassz a szemközti épület tetejére, amin lecsúszva pont a következő manóhoz jutsz, akit engedj ki, és a karzatokon ugrálva az emeleti ajtón mész be a házba, vagy teljesen leesel és a földszinti ajtón mész be, igaz akkor még vissza kell jönnöd a manót megmenteni. Dönts. Az ajtóőrző szobor fejek egyébként kb. hét ütés után (vagy több) robbannak fel (az ajtóval együtt), de vigyázz, mert lőnek, lángot köpnek. Bent harcolj, ha akarsz, ha nem menj fel a gömbökkel az emeleti karzatra (ha lent kezdtél). Odafent a láncokon ugrálj át és aktiváld a zöld kapcsolót. Az árammal védett kék W betűn egy láda van, benne a Crystal Ball. A karzati ajtót verd szét, a túloldalon mentsd meg a kék manót. A folyosón lesz egy ágyús meg egy újabb szemét ajtó.

Utána viszont seggelj rá a lejáratra. A mini pálya egyszerű, mint az egyszer egy, csak át kell ugrálni az áram között a kristályért. A ládában egyébként fokhagyma van. Tovább jobbra majd le a lépcsőn (a kék kapcsolót azért nyomd át). Újabb idegesítő ajtó, majd utána ne ess le a lyukba amerre a nyíl mutat, hanem szaladj fel a szemközti lépcsőn is, és vedd fel a szobordarabot. Most már leeshetsz. Odalent egy egyperces következik, majd utána jobbra indulj el. Ess le a cápákhoz, vegyél fokhagymát, ha szükséged van, majd egy cápával a kezedben állj az örvényes platformra és pörgesd fel magad. Az elektromos fal mögött a zöld W betűn a ládában a Castle Painting van, utána liftezz fel a gömbbel. Balra indulj el, át a csapdák alatt, majd a végén ugranod kell a lejárathoz. A mini-pálya furmányos, de nem eléggé: mindig várd ki a megfelelő időt, amikor a kockák elforognak és csak utána ugorj. Jutalmad egy szobordarab és egy kristály lesz. Járd be megint az utat a liftes gömbig, de most jobbra indulj el. A létránál ess le, szedj össze egy ellenfelet, és törd be vele a lejáratot. A mini-pálya nem jelenthet gondot, a süllyedő emelkedő kockákon kell átugrálnod a körülöttük forgó platformra, amin kristály és szobordarab van. Odafent a sarokban verd szét a sima ládát, majd a nagy forgó keréken és a gömbökön ugrálj fel jobbra. Ha lejössz a képernyő felé, a ládából felszedheted a Knight's Helmetet, a másik irányban pedig egy sima láda van. Innen már láthatod a lila kapcsolót, ami a két nagy forgó fogaskerék felett van a kis teraszon. Menj fel oda és kapcsold is át. Utána ess le és a sarokban nyomd le a piros kapcsolót. Kapj fel egy

ellenfelet, majd az örvényes padon pörgesd fel magad. A nagy ágyús fickót üsd le, kapd fel, és törd be vele a lejáratot. A mini-pálya elég szemét a miniatürizált kis kockáival. Óvatosan ugrálj! A túloldalt egy kristály és egy szobordarab szeretne a tiéd lenni. A felszínen balra indulj el, a nagy forgó keréken és ugorj fel balra. Cselezd ki az áramos csapdákat, hogy felvehesd a lila W betűs ládából a Gladiator's Helmetet. Most ugrálj végig jobbra, ameddig csak tudsz. A két csapda között lesz az utolsó manó, ha pedig leugrasz, az elektromos fal mögül a piros W betűs ládából felveheted az utolsó kincset is az Ornate Baget. A főellenség lejárata is itt van, úgyhogy hajrá.

FŐELLENSÉG: BRAWL DOLL

Ezúttal egy furcsa kis angyal fiúcskával kell megküzdened, akinek idétlen csillag alakú a glóriája. A srác kezdetben a kis szárnyaival repked, úgyhogy fel kell ugrálnod és megcsapkodnod, hogy leessen a földre. Közben kerülgesd az ő ütéseit, mivel elég szépen sebeznek. Amikor elkábul a csapásaidtól, kapd fel, pörgesd meg és dobd el. Négyszer fog felkelni és egyre több lövedéket zúdít a nyakadba, sőt még suhanó támadást is tud, és egyre gyorsabb lesz az ütéseid után, de nem igazi kihívás!

WONKY CIRCUS

A cirkuszos már egy nagyon ügyesen kialakított pálya és kelőképp megtornáztatja mind az agytekervényeinket, mind pedig a reflexeinket. Megérkezéskor kőkeményen csapjunk szét a bohócok között, majd induljunk el balra. A hídon figyeljünk az ágyúból kilőtt bohócfestésű lövedékekre, ilyenekkel gyakran fogunk ezen a pályán találkozni. A híd után nagy bunyóra készülj, majd ugorj fel a sátor oldalára, és szabadítsd ki a piros manót, üsd szét a sima ládát, és seggelj rá a piros kapcsolóra. Tovább balra, ahol a híd utána, a piros W betűs ládából kiveheted a Bugle-t. Itt mellette van egy szobordarab és egy lejárat is. A mini-pályán valamelyik létrán kell úgy feljutnod, hogy a szúrós golyókat ne érintsd. Fent a karzaton szobordarab és kristály vár. A következő híd után sima láda fent a kiugrón, majd egy elektromos fal zárja le a tovább vezető utat. A megoldás az, hogy a folyton teleportálódó ellenfeleket kell felkapni és az elektromos falon cikázó céltáblához vágni. Háromszor kell eltalálni, miközben egyre kisseb lesz és egyre gyorsabban mozog. A lépcsőfeljáró pihenőjén a madaraknál egy sima lejárat. A mini-pályán először fel kell ugrálnod a tapadós gömbökön a karzatra, majd a szúrós golyók felett is a gömbökön tudsz csak átjutni. Kristály van fent, és egy fokhagyma a ládában. A felszínen haladj tovább balra és a kifeszített ponyvánál ess le. Egy királynős harc jön csak ezúttal a sima lézertámadás helyett sugárlövésekkel próbálkozik. Miután végeztél vele, megjelenik egy csomó bohóc, üss le, majd kapj egyet fel, és törd be vele a lejáratot. A mini-pálya trükkös: rögtön szaladj a körben elhelyezkedő platformok közül a szemköztire, majd várd meg, amíg a kör teljesen az élére nem állt, ekkor a legkönnyebb függőlegesen leugrani a középen lévő kis „szigetre", ahol kristály és arany szobordarab van. Újra a cirkuszban, mássz vissza a létrán, és ahol leestél, szaladj neki a kifeszített ponyvának, hogy az átrepítsen a túloldalra. Mássz fel a létrán. Odafent balra van a sárga kapcsoló, majd a másik ponyvával is lődd át magad a túloldalra. (Ha itt visszafelé is nyomsz egy ugrást, és elég hosszú, azaz nekifutással mész neki a ponyvának, fel tudsz szedni egy arany szobordarabot is). Állj oda, ahol a lábnyomok vannak, és ugorj fel a gömbre, ami körbe-körbe forog. A jobb oldalon ugorj le róla, és az ágyú mögött szabadítsd ki a manót a ketrecből. Most haladj jobbra a gömbön, majd a nagy kezeken keresztül (ahol, ha akarsz, tekézhetsz is a bombával egy sima ládáért), ahol a következő gömbbel menj fel egy szintet, itt fent van a sárga W betűs láda benn a Tambourine-vel. Most már mehetsz egy szinttel lejjebb. A létra után rögtön futás a képernyő felé, mert három elefánt lovas ered a nyomodba és letarolnak, mint a tekebábukat. A pálya végén van egy lejárat. A mini-pályán, megint csak a szúrós golyókat kell kicseleznéd a létrákon (a karzaton szobordarab), majd a felhő platformokon (rögtön eltűnnek, amint rájuk ugrasz), felugrani a kristályért. Odafent az ingázó gömbön menj a bal oldali vaskarzatra, és a végén nyomd le a zöld kapcsolót, most ess le a fokhagymaárus mellé, és jobbra kicselezve az ágyúgolyókat nyomd át a világos zöld kapcsolót. A láda odafent jelenik meg (a kötélen és az ingázó gömbön át lehet feljutni érte) és a Triangle van benne. Ess le megint és haladj tovább balra, a karzaton semmi érdekes (csak bébi sárkányok), ess le. A ládák élnek, ki is lehet őket nyírni, és miután végeztél velük (meg a sima ládával is), odafentről hozz le egy sárkány bébit és törd be vele a lejáratot. A mini-pálya elég szívatós: a semmi felett körözö gömbökön kell ugrálnod, a sima ládáért és a kristálydarabért. Most menj fel a képernyő felőli létrán, a két kígyóbűvölő mögött van a zöld W betűs láda, benne a Clarinettel, ess le. A másik lejárat nem mini-pályára visz, hanem a pálya újabb szakaszára, ahol rögtön lesz is egy királynős küzdelem. Utána az ingázó gömbbel juss át a túloldalara, de a következőnél már figyelned kell a kicsapó lángokra is! Az egyik bébi sárkánnyal törd be a lejáratot. A mini-pálya rém egyszerű, ugorj a gömbre, és amikor kicsap a pálcája, ugorj le róla, így a lendülettel pont átérsz a túloldalra, ahol egy manó raboskodik, és egy kristály árválkodik. Újra a felszínen az ingázó gömbbel menj felfelé és a kicsapó láng mögött nyomd át a kék kapcsolót. Ugyanezzel a gömbbel menj jobbra majd a következővel fel. Itt is van jobboldalt egy gömb, ezzel, ha felmész, egy manót szabadíthatsz ki, ha jobbra mész tovább, majd megint gömbözz, így eljutsz a kék W betűs ládához benne a Trombone-nal. Menj vissza oda, ahol a manót kiszabadítottad, a menetes platformokat úgy tudod aktiválni, ha nekik „rontasz" a Mad Dash mozgással, a szélüknél (vagy megütöd őket). Feljebb lesz egy sima láda, még feljebb pedig egy egyperces küzdelem. A kötélnél ne ess le, hanem az ingázó gömbbel menj fel, ott van a kék kapcsoló. Utána menj a gömbbel jobbra, majd a következővel fel, lesz ott egy arany szobordarab. A gömbbel menj le, majd a következővel balra, hogy kivehesd a kék W betűs ládából a Sax-ot. Gyere a képernyő felé, és a toronyórán ingázó gömbbel menj le, így majdnem pont a lila Wario kapcsolóra esel. Csakhogy a lila láda pont fent jelenik meg. A visszaút egy kicsit kacifántos, mert nem elég, hogy kerülgetned kell az ágyúgolyókat, de lesz ott egy kígyóbűvölő, egy dupla céltáblás elektromos kapu is. A kötelek mellett sima láda (ha akarod, kinyuvaszthatod a két elefántos mukit), egyébként vissza a gömbökre, az utat tudod a lila ládáig, amiben a Drum van. A kígyókon túl a falon van egy újabb lila kapcsoló, vágj hozzá egy ellenséget, majd nyisd ki a dupla elektromos falat. Tovább jobbra lesz egy rakat ellenfél, meg egy lejárat a végében a fokhagymaárusnál. A mini pályán először a rugózó gömbbel lődd fel magad a karzatra, majd valamelyik forgó platformon juss át a túloldalra. Egyébként kristály és manó van lent. Most menj egy kicsit vissza balra és az ingázó gömbön menj fent jobbra (vigyázz a tűzre). Odafent lesz egy lejárat, amit csak ellenféllel tudsz betörni. A mini-pálya közepes nehézségű a felhő kockák miatt, bár csak ugrálni kell végig a túloldalra, ahol arany szobor és kristály van. Fent, ha lesel jobbra, megtalálod az utolsó W betűs ládát (lila) a pályán, amiben egy Nintendo 64 van! Vissza a gömbökön de most balra menj tovább, majd fel, ahol ott a pálya végi főellenség lejárata.

FŐELLENSÉG: CLOW A ROUND

Az artista fickót könnyű leverni csak tudni kell a módját. Amikor a gömbön kötél táncol sebezhetetlen, szintén az, amikor a nagy labdát dobja a túloldalra. Csak akkor lehet megütni, amikor a labda nélkül hajlong. Ha elkábult pörgesd meg és dobd el. Amikor visszaesik eléd, próbálj meg a labda oldalain található gömbökben megkapaszkodva átjutni az artista fickóval a túloldalra, mivel ha egyedül megy át, visszadobja a labdát, ami egy hatalmasat robban, és csak a kiugrókban lehet megúszni sérülés nélkül. Nehezítés, hogy amikor csapkodod, és egyébként is, fejek jelennek meg, és neked támadnak, illetve, hogy minden egyes kör elteltével, eggyel kevesebb gömb lesz csak a labdán. Legyőzése után mehetsz a világ főellenségéhez.

FŐFŐELLENSÉG: DUAL DRAGONS

A dupla sárkány szerintem az egyik legszívatósabb főellenség volt a játékban. Arról van szó, hogy a víz közepén, egy kis szigeten állsz, és két oldalról egy kétfejű sárkányforma lény egy-egy feje figyel ki a vízből, és felváltva támadnak rád. Amikor az egyik fúj tüzet, a másik a víz alá bukik, és fordítva. A taktika, az hogy ütni kell az egyik fejet folyamatosan, hogy amikor a másik elkezd tüzet okádni, az ne tudjon a víz alá merülni, és tulajdonképpen saját magát találja el. A sárkányoknak többféle támadása is van, pl.: csapkodnak a buzogányos farkukkal, tapadó gömböket öklendeznek fel, amikre, ha ráragadsz, beszívnak, illetve a tűzfújáson kívül, még tűzlövedékekkel is bombáznak.

THRILLSVILLE

SHIVERING MOUNTAINS

A játékkészítők (főleg a Nintendónál), mindig is kedvelték a tüzes és a jeges világokat, ez most az utóbbi kategóriába tartozik. A hóban Wario el is tud süllyedni, ilyenkor nyomogasd az ugrás gombot. Kezdésnél a nyúl segítségével ugorj fel a ház tetejére, ott lesz a piros kapcsoló. Csússz le a lejtőn a képernyő belső oldalán, így egy ház tetejére érkezel, ugorj át a következő ház tetejére, amin egy lejárat van. A mini-pályán csak köveket kell szétütnöd, úgy hogy a szúrós golyóktól ne sérülj, és már tiéd is a kristály. Még ne ess le a háztetőről, mert feljebb a karácsonyfákon van egy sima láda, és egy szobordarab is. Most már mehetsz lejjebb, balra van a sárga kapcsoló. Csússz le a képernyő irányába, itt van a piros W betűs láda, benne a Nice Glass. Jobbra haladva a fokhagyma árus után egy csomó fej csúszkál lefelé az iglok között, de azért ugrálj felfelé, mert a legfelső iglon raboskodik a piros manó. Továbbra is jobbra! Az utat egy nagy világító bojtos hal fogja lezárni, amit a következőképp lehet csak hatástalanítani: várd meg, amíg elolvadnak a kiköpködött jégdarabok, majd kapd fel a hordóba zárt hóembert, és állj oda, ahol a bojt árnyéka látszik a földön. Seggelj egyet a hóemberrel és amikor földet értek, szerencsétlen fickó kirepül a hordóból, pont eltalálja a hal bojtját! Ezt háromszor kell megismételned, hogy eltakarodjon az utadból. Utána viszont trükkös lesz a nagy lecsúszás, mivel majdnem legbelül kell, hogy kezd, ha fel akarod venni az arany szobordarabot, majd még csúszás közben középre kell evickélned, hogy az ugratóról elrugaszkodva a fenti részre érkezz. Ha sikerült oké, jön egy királynős harc, sőt még egy nagy hóember is bepofátlankodik néha. Miután végeztél velük, a nyúllal ugorj fel és verd szét a sima ládát, majd ugrálj fel a fenyőfákra, lesz az egyiken egy arany szobordarab, ha pedig teljesen elugrálsz jobbra fel, egy lejáratra bukkanhatsz. A mini-pályán a blokkok oldalán felkapaszkodva, majd továbbugrálva jutsz fel a tetejére, a manóért és a kristályért.

A felszínen ess le abba az irányba, ahol a falban vannak a gömbök, ott lesz a sárga W betűs láda, benne az Ancient Chalice. Menj egy kicsit balra, az iglo tetején nyomd át a kék kapcsolót, majd a széttörhető blokkra seggelj rá, és ess le. Egy egyperces küzdelem közepébe csöppensz (ha a nagy lesiklásnál nem sikerült volna a fenti szinten landolni, akkor itt kezdtél volna), utána haladj jobbra. A földből jégcsapok ugranak elő, amiket hasznosítani is tudsz, úgy hogy levered őket, majd felkapva és seggelve le lehet szúrni azokat a földbe, így olyan helyekre is feljuthatsz, amik egyébként elérhetetlenek lennének. Rögtön itt van pl.: a kék W betűs láda is benne a Nice Saucer. Ugrálj tovább jobbra, és egy ellenséggel törd be a lejáratot. A mini-pályán először át kell kapcsolni az összes kart, hogy a kockák beinduljanak, aztán már csak át kell ugrálnod a sima ládáért, és a kristályért. Odafent, ahol a lábnyomok vannak a jégen, ugrálj át a jégrudakon a túloldalra, és aktiváld a lila kapcsolót. Ess le és indulj el jobbra (lesz ott egy sima láda is), az utat egy újfajta ellenség, egy nagy jéghegy fogja eltorlaszolni. Meg is kerülheted valahogy (rizikós), de a legegyszerűbb, ha felkapsz egy sima jégcsapot és hozzávágod, ekkor kiderül, hogy csak egy kis teknős cipelte a jeget. (Egyébként a Mad Dash-sel is szét lehet őket verni, csak kétesélyes, hogy a vékony utakról leesel, vagy sem, mivel Wario továbbfut!) A következő jéghegyet is rombold le, majd a teknőst felkapva törd be az út melletti lejáratot. A mini pálya egyszerű lesz: a forgó platformokon ugrálj át a túloldalra, a manóért és a kristálydarabért. A felszínen ess le a gömb felé, jobbról szedj össze egy jégcsapot, majd baloldalt rombold le vele a jéghegye, mögötte lesz egy sima lejárat. A mini pályán az a feladat, hogy miután aktiváltad a kapcsolót, mindig a felvillanó kőkockát üsd szét, jutalmad egy arany szobordarab és egy kristály lesz. OK, most juss vissza oda, ahonnan lejöttél (legegyszerűbb, ha leesel és fellöveted magad). Kell lennie ott egy Wario kőfejnek, a bal oldali teknős jegét intézd el, a teknőst pedig vágd a falon látható zöld kapcsolóhoz. Most menj jobbra (teknős). Az egyik megjelenő jégcsapot vágd a földbe, a kis platform mellett, amin a manó raboskodik, a másodikat, pedig a kapcsoló alá. Most vegyél fel egy ellenfelet, és a jégcsapról felugorva vágd a kapcsolóhoz. OK most vissza kell menni a zöld W betűs ládához, ami annak az útnak a végében van, ahol a másik zöld kapcsolót aktiváltad a falon. A ládában egyébként az Ornate Decanter van. Most megint vissza az előző zöld kapcsolóhoz. Itt jobbra kétfelé is mehetsz (mindkét úton megjelenik egy-egy dagadt fickó). Válaszd a fentit, mivel van ott a falon egy kék kapcsoló, amit meg kell dobnod valamivel. Az elágazásnál menj lefelé, ott lesz a másik zöld W betűs láda, a Nice Cuppal. Most a legfelső ösvényeken menj, visszafelé balra, lesz ott egy gömbös ugrás is, majd végül eljutsz egy sima ládához, és egy nyúlhoz, ami fel visz a felszínre. Itt a hídon van egy arany szobordarab és egy lila kapcsoló a falon. És ami lényeges, itt van a kék W betűs láda is benne a Glass Dacenterrel. Most ess le, és haladj a legfelső úton egészen jobbra addig, amíg egy ágyús ellenfélhez nem érkezel. Üsd le és törd be vele a lejáratot. A mini-pályán egyszerűen csak ugrálj át a túloldalra a kristályért és a szobordarabért. Odakint ess le jobbra, elvileg most egy fokhagymaárusnál kötsz ki. Kapd fel a Wario fejet és indulj neki az emelkedőnek. A megjelenő dagadt ellenfélhez kell hozzávágnod, majd azt a következőhöz és így tovább, különben lelöknek, és visszacsúszol. Majdnem a tetején lesz egy sima lejárat. A mini-pályán három sorban körbe köröznek szúrós golyók és néhány tapadós gömb, mondanom sem kell, hogy a kristályért, és a szobordarabért a tapadós gömbökön kell felszenvedned magad. Tovább az emelkedőn, egy egyperceshez érsz, kb. itt kell elérned a tízezredik érmédet. Ezután egy világító bojtos hal következik, verd le a már ismertetett módon. A lecsúszkáló fejeknél van egy sima láda, meg egy lila W betűs, amiben a Glass Bowlt találod, haladj tovább jobbra. A csúszásnál nagyon észnél kell lenned, mivel ha nem jó helyen, azaz közel a képernyőhöz csúszol le, elhibázod, az utolsó arany szobrocskát! A lejtő végén már ott a főellenség lejárata, azonban egy ellenféllel még törd be a másik lejáratot, és a brutális kinézetű mini-pályán szedd fel az utolsó manót és a kristályt. Kicsivel lejjebb pedig ott az utolsó W betűs kincsesláda is a Jade Box-szal. Irány a főellenség!

FŐELLENSÉG: WINTER WINDSTER

Ezt a furcsa repkedő hatalmas fejű, de mini testű fickót többféleképen is el lehet intézni. Először is ott vannak azok a kőgolyók, amiket ránk próbál dobálni, kapjuk fel őket, és dobáljuk a vulkánkráterekre, mivel a fickó körbe-körbe jár könnyű kiszámítani, hogy melyik fölött fog elhaladni. Amikor a kövek felizzanak, a vulkán kitör, és megcsapja a figurát, ilyenkor kapjuk fel és pörgessük ki. Az is egy taktika, hogy megvárjuk, amíg lehel egy jegeset, és lefagyunk, mert ilyenkor leszáll, és nekünk ront gyalogosan, mi viszont hamar ki tudunk szabadulni a jégből, megsorozhatjuk és elkaphatjuk. A harmadik lehetőség, hogy megvárjuk, amíg leszáll valamelyik vulkánra, és elkezd energiahullámokat gerjeszteni. Ezeket ugorjuk át, majd támadjunk rá, mivel ilyenkor be van kábulva. Egyébként hipnotizálni is tud, és ilyenkor felfújódunk, mint a régi Super Mario World-ben, és felszállunk. Ha őrülten körözünk az analóg stickkel, újból leeshetünk a földre.

BEANSTALK WAY

Ez a pálya leginkább az elsőre hajaz, szép zöld környezet, tiszta levegő, farkas hordák... Jobbra a patakon túl, ahol a szörnyek termelődnek, két különös növényre is felfigyelhetsz. Ilyennel sokszor fogsz még találkozni, a következőképpen hasznosíthatod őket: először rájuk kell seggelni, majd amikor kinyíltak, hasonlóan az örvényes padokhoz, egy ellenséget kell rajtuk megpörgetni, hogy felemelkedjenek. Így itt felszedhetsz egy arany szobordarabot, és így feljuthatsz a növény szárára. Mássz fel, és az első levélen balra ugrálj vissza. Szabadítsd ki a piros manót és nyomd át a falon a zöld kapcsolót. Menj vissza a növényre és mássz feljebb a második levélig, ami balra visz, itt a mezőn találkozol először ezekkel a rájaszerű genyákkal, vigyázz velük! Itt van egyébként a piros kapcsoló is, most mássz egy szinttel lejjebb a növényen, és indulj el jobbra, így egy lejárathoz jutsz. A mini-pályához hasonló volt már, itt is úgy kell a köveket kiütnöd, hogy egy lépcsőt képezzenek fel a manóhoz és a kristályhoz. Utána egyszerűen ess le, itt lesz a piros W betűs láda, benne a Nice Goblettel. Mássz fel a növényen ismét, de most teljesen fel, és indulj el jobbra. A ráják után egy fura élő lépegető fával fogsz összeakadni. Őt a saját szúrós robbanó terméseivel lehet hatástalanítani, a rügyet a törzsén kell többször eltalálni, de mindig vigyázz, hogy hol fogod meg a termést, mert megszúrhat. A fa után egy újfajta virág következik, ami tapadós gömböket lő ki magából, ezzel tudnál a túloldalra átjutni, de ne tedd! Ess le, a sima láda nem érdekes, mivel csak bomba van benne, annál inkább viszont a lejárat. Ehhez a mini-pályához is volt már hasonló, csak ott egy körön kellett magad átvergődni. A felszínen a háttérben ott virít a sárga kapcsoló, nyomd át, majd a virág segítségével mássz fel a létrán. Most menj vissza a pálya elejére, ott van ugyanis az előbb átkapcsolt sárga W betűs láda, amiben a Violin van. Megint menj fel a köpködő virághoz. És most menj át a túloldalra. Menj fel a létrán, lesz odafent egy lejárat. A mini-pályán az állandóan lehulló ládákból verj ki egy bombát, és a kockán állva vágd a bombát a kapcsolóhoz, hogy felliftezhess a kristályért és a szobordarabért. Gyere le a létrán és haladj tovább

jobbra. A következő nagyobb térségben egész nagy csapat ellenfél vár, de egyet mindenképp tarts meg, mert csak azzal tudod beszakítani a lejáratot. A mini-pálya egy hatalmas ugrás a semmibe! Jó nagyot fogsz zuhanni, legjobb, ha felülnézetbe állítod a kamerát! Ha sikeresen landolsz és szállsz, egy kristállyal és egy szobordarabbal leszel gazdagabb. Újra jobbra, szakítsd be a padlón a követ, hogy leess. És nehogy megpróbálj simán leesni, mert akkor elhibázol egy szobordarabot! Odalent egy egyperces vár. Közvetlen utána lesz a zöld W betűs láda, az Earringgel. A híd mellett van egy ellenséggel betörhető lejárat. Odalent a három platformot a három kapcsolóval tudod aktiválni, de figyelj a ritmusra, mert különben pont szinkronban fognak mozogni, és nem fogsz tudni egyikről a másikra átugrani. Egyébként egy manó és egy kristály raboskodik idelent. A felszínen menj át a hídon és üss le egy nagy mágnest, ezeket az ellenfeleket a vasfalaknak dobva platformként használhatók. Kapj el egyet, és dob a vasfalra kicsit visszább. Mássz fel ott lesz a lila kapcsoló. Ismét kapj el egy mágnest és most a jobb oldali falra dobd, majd ha fent vagy, megint a jobb oldalira. Itt látnod kell a mélyedésben egy zöld kapcsolót, dobj neki valamit, vagy esés közben üsd le. Ha már úgyis leestél a kosokhoz verd szét a sima ládát, majd seggelj rá a kockakőre is. Miután leestél, három dolgot kell csinálnod: a bal oldali virág felett a falon átnyomni a kék kapcsolót, egy ellenséggel leesni a mini pályára, hol egy kristályt és egy manó tudsz megmenteni, majd a jobb oldali virág segítségével, felmászni az indákon. Odafent lesz a zöld W betűs láda (Jeweled Sword) és egy szobordarab. Mivel most megint feljutottál a kosokhoz, menj oda vissza, ahonnan leestél hozzájuk, csak most menj tovább jobbra. Ahol a kecskék rohangálnak, ess le rögtön a kerítés mellett: odalent lesz a lila kapcsoló és egy sima láda. Miután visszamásztál, jobbra lesz a kék W betűs láda, benne a Gold Tiara-val. Haladj jobbra túl az üres kék W betűs padon, és ahol a falban lefelé gömböket látsz, ugorj le. Balra a hídon túl egy szobordarab lesz. Menj ismét jobbra, gyilkold le a fát, majd haladj tovább jobbra, ess le, mágnest a helyére, ugrálj fel a gömbökön, ahol jön egy egyperces. Utána szintén jobbra, ess le a nagy virágra, ahol egy királynővel kell megküzdened. A következő virágon sima láda, ess le. Balra van a falon a kék kapcsoló, előtte a lila W betűs láda, benne a King's Crown. Kapj fel egy kost és törd be vele a lejáratot. Na, ez egy jópofa mini-pálya volt! A fel-le mozgó kövek lökéserejét kell kihasználni, hogy nagyot ugorva feljussunk az egyébként elérhetetlen helyekre. A végén egy manót tudsz megmenteni és egy kristályt összeszedni. Most menj vissza a kék W betűs ládáért, amiben a Nice Scepter van. Vissza a kosokhoz, az örvénylő virágról most jobbra haladj tovább. Megint egy szúrós fa állja el az utat, végez vele és haladj tovább, a kis beugróban lesz a lila W betűs láda benne egy GBA-val (!) és egy lejárat. A mini pályán csak annyi a dolgod, hogy a lezúduló kövek között beszaladj a szobordarabért, majd valamelyiken felliftezve összeszedd az utolsó kristályt is. Mehetsz a főellenséghez, ami kicsit visszább van, ott, ahol a gömbökön felugrálhatsz egy növényre, amin felmászhatsz, a főmufti lejáratáig.

FŐELLENSÉG: SPIDERATICUS

Ezúttal egy hatalmas pók próbál meg velünk kibabrálni! A középen összegyűlt pókhálóba még csak véletlenül se tapicskolj bele, a pálya szélén rohangálj körbe-körbe. A pók tud lőni, dobbantani (ilyenkor energiahullámokat gerjeszt), illetve a potrohából is tud tüzelni. Akkor jön el a te időd, amikor a szájából a tapadós gömböket lő ki a pókhálóval. Ugorj rá az egyikre, majd amikor visszahúzza őket, seggelj a fejére, vagy a hátára, ekkor elkábul és kipörgetheted. Ötször csináld meg ugyanezt, és ez a hangulatos, ámde könnyű főellenfél kinyuvad.

FŐFŐELLENSÉG: RED BRIEF J

A harmadik főfőellenség maga a gonosz: egy patás két lábon járó ördögfajzat, ezért aztán egy vulkán belsejében is kell megküzdeni vele. Bevallom, ezzel a fickóval szívtam a legtöbbet. Na nem mintha olyan kemény lenne, bár van egy pár támadása. Lő, begurul, mint egy tornádó, felugrik a levegőbe és dobbant, hogy a platform, amin vagyunk, belesüllyedjen a lávába, felrepül a levegőbe, és onnan támad, illetve neked fut és megpróbál felöklelni. A gond az volt, hogy semmiféle támadásomat nem érzékelte. Nagy nehezen aztán észrevettem, hogy amikor megpróbál felökleleni, és elvéti, a lendület továbbviszi a platform szélére, és ott elveszti az egyensúlyát. Ekkor azt hittem, hogy be kell őt löknöm a lávába, de akárhányszor próbáltam nem sikerült. A végén aztán rájöttem, hogy amikor a szélén egyensúlyoz, rá kell seggelni a platformra, hogy beleessen a lávába, és végre sérüljön. Ezt ötször kell megcsinálni, de vigyázat! A bikát hagyni kell minden körben egyszer-többször nekünk rontani!

SPARKLE LAND

MIRROR MANSION

Szuper volt ez a pálya, király a zene, meg a tükrös megoldások is, majd meglátod. Balra indulj el, nyomd le az ágyúst, majd a széttörhető kockán liftezz fel. Sima láda, a túloldalt pedig piros kapcsoló a falon, és egy lejárat. A mini-pályához már volt hasonló: itt is át kell nyomni a kart, majd sorrendben szétcsapni a kockákat, csak most jóval több van belőlük! Jutalmad kristály és szobordarab. Fent menj visszafelé, és az első liftező blokkot csapd szét, majd menj lent továbbra is balra. A következő követ üsd szét, a harmadikat alatt pedig ugorj fel, majd rá a kőre és liftezz fel. Szabadítsd kis a piros manót és menj tovább balra. Az ágyús mögött a pörgetős kapcsolóval aktiváld a rácsot. A lépcső után jön az első trükkös rész, mivel egy fal miatt nem látni a pályát, csak ha feljebb állítod a kamerát, és akkor is csak tükörből! Vigyázz, mert ilyenkor pont ellenkezőleg kell irányítani Wario-t, mint egyébként. Semlegesíts egy madarat, és törd be vele a lejáratot. Ez az a mini pálya, ahol inkább minden a szerencsén múlik, mintsem az ügyességeden, mivel a karikák olyan szinten begyorsulna, hogy képtelenség irányítani Wario-t. Mindenesetre, ha átérsz a túloldalra, egy kristállyal és egy szobordarabbal leszel gazdagabb. A tükrös részen balra van a piros W betűs láda, benne a Big Mirrorral, utána mássz fel a létrán. Amikor megint leesel, egy újabb tükrös rész következik, ahol kerekező egereket kel kerülgetned (meg ágyúgolyókat), és ne felejtsd el átnyomni a sárga kapcsolót sem! Továbbra is balra, egy sima ládához érsz, és egy oroszlánbábúhoz, amit úgy tudsz elindítani, ha megütöd, majd gyorsan ráugrasz a farkán a bojtra. Sietned kell, mert kb. a tüskés rész közepén le kell róla ugranod, és lent aktiválni a zöld kapcsolót, fent pedig kiszabadítani a manót. A túloldalt bunyó, majd egy teljesen új ellenfél, az élő kép a falon. A feje sérthetetlen, támad a kezeit a kilőtt hordós hóemberekkel, mint az előző pályán a bojtos halat. Balra a rácson, a falon tudsz tovább menni, itt lesz a sárga W betűs láda is (Antique Clock), majd ess le a lyukba. Kapd fel az összekötözött szabaduló művészt és törd be vele a lejáratot. Ez az a mini pálya, ahol különösebb tanácsot nem tudok adni, ugrálj végig a blokkokon, és kész. Kristályt és szobordarabot kapsz a végén. Odafent jobbra kell haladnod, és a tükörpadlójú folyosón megint a falon kell mászkálnod, úgy hogy csak a padlón látod magad. Kapcsold át közben a zöld kapcsolót is, menj tovább jobbra. A következő tükörpadlós részen először szaladj el teljesen jobbra, ott lesz a zöld W betűs láda, benne a Gold Mirror, majd, mint az előbb a falon mászva juss át jobbra a túloldalra, ahol egy lejárat is lesz. A mini-pálya egyszerű, csak fel kell ugrálnod a kristályért és a szobordarabért, igaz, a kockák forognak közben. A felszínen ess le a lyukba és küzdj egy percig az ellenfelekkel. Utána viszont balra indulj, majd le, és pattanj az oroszlán farkára. Ügess el vele egészen balra, majd gyorsan nyomd át a sötétkék kapcsolót és ugorj vissza rá. Menj vissza oda, ahol az egypereces volt, innen jobbra menj tovább. Itt is lesz egy oroszlán, meg egy kiszabadítandó manó, és ha teljesen jobbra mész rátalálsz az előbb aktivált sötét kék W betűs ládára, benne a Gold Clockkal. Van itt egy lejárat is (meg a világos kék kapcsoló), amit ellenséggel tudsz betörni.

Összességében elmondható, hogy a mini-pályák egyre szemetebbek a játék vége felé, itt is össze-vissza kell ugrálnod, hogy begyűjthesd a szobordarabot és a kristályt. Visszafelé balra, a fenti karzatról induló fali rácson tudsz menni, aminek a végében még egy szobordarab is lesz. Ugrálj le megint a bal oldali oroszlánhoz, majd róla le a világos kék W betűs ládáért, amiben a Bronze Mirror van. Utána gyorsan vissza az oroszlánra, majd fel a falon, a tapadós gömbökön. Odafent megint egy trükkös tükrös rész következik, ezúttal csak a tükörben látod az ellenfeleket! Egyelőre azonban még menj vissza jobbra, ugyanis alig láthatóan fent a falon van néhány tapadós gömb! Így egy sima és a zöld W betűs ládához jutsz, amiben a Stained Glass lesz. Most már mehetsz vissza a tükrös részre, ahol figyelj, mert alig észrevehető a képernyő alján a lyuk, amibe ess le. Itt egy lejárat van egy mini-pályával, ahol a három kapcsolót kell a levegőbe felugorva aktiválni, hogy megjelenjen a kristály, és a manó. Mehetsz fel a létrán! A tükörben figyeld ki, hogy melyik oszlopon tudsz felmászni, azon lesz egy szobordarab! Utána kapj fel egy ellenfelet, majd pörgesd meg vele a rácsot záró kapcsolót. Ugrálj fel a gömbökön, amik az oszlopok túloldalán vannak. Itt tápolhatsz, ha akarsz, illetve harcolhatsz is, de inkább ess le a lyukba. Balra indulj el, küzdj meg a szellem képpel, és továbbra is balra! Itt két hasonló lila színű kapcsoló is van (egy fent, egy lent), és ha tovább mennél balra, már a főellenség lejáratához, érnél, de inkább menj vissza egészen a pálya jobb oldali végébe (nincs messze), ott van ugyanis az egyik W betűs láda (Crazy Glasses), és egy ellenféllel betörhető lejárat is! A mini-pályán a gömbökkel kell magad átlövetni a semmi fölött. Elég idegesítő egy pálya volt, főleg az utolsó gömb, ami az arany szobordarabhoz visz (a kristályt könnyű volt megszerezni). Most menj vissza egészen balra, a főellenség bejáratához, de nem menj le rajta, hanem ess le a túloldalt balra. Ott lesz a másik lila W betűs láda a Gold Pocket Watch-csal, és van egy lejárat is. A mini pályán elég sok életerőt lehet elvesztegetni, mivel át kell ugrálni a forgó szúrós golyó koszorún. Viszont itt van az utolsó manó, és az utolsó kristály is. Irány a főellenség!

FŐELLENSÉG: MEAN EMCEE

Ez a szöcskére emlékeztető porondmester elég könnyű ellenfél, de csak akkor, ha jók a szemeid! Ütögesd meg néhányszor a fickót, hogy bebújjon valamelyik pohárba a három közül. Ekkor a kezek megforgatják a poharakat (tudjátok, „itt a piros, hol a piros"), és neked azt a poharat kell megütnöd, amelyikben szerinted van a fickó. Először azt hittem, hogy a tag csal, mivel, hiába ütöttem meg a helyesnek vélt poharat, amikor felemelték, nem volt alatta semmi! Kiderült, a fickó csal is, méghozzá úgy, hogy megkapaszkodik a pohár falában és nem esik le, ezért meg is kell ütni a poharat még egyszer, hogy a figura kiessen belőle és elkábuljon! Ekkor már csak ki kell pörgetni! Egyébként vannak különböző támadásai is a bottal pl.: bepörög, táncol stb., és az is nehezíti a játszmát, hogy ha rossz pohárra tippelsz, egy csomó ellenfél esik ki belőle! Minden körben egyre gyorsabbak a kezek, így a végén már nagyon oda kell figyelni, hogy őkelme melyikbe bújt el!

PECAN SANDS

Úgy látszik, egy Nintendo játékból sohasem maradhat ki a sivatagos, homokos pálya, ez itt most az, méghozzá egy hatalmas piramisszerű építmény tetejére kell feljutnunk! Kezdéskor a pálya széléről tudsz felugrani az oszlopra, majd onnan a piros kapcsolóhoz (kicsit balra van egy sima láda!). Ha már úgyis itt fent vagy törd be egy ellenféllel az itt virító lejáratot. A mini pályán az összes kapcsolót átnyomva egy piramis képződik, aminek a csúcsa liftezik. Odafent egy kristálydarabot találsz, de ha leesel a lyukba, odalent egy manóra lelsz. Még mindig fent haladj jobbra, el a skorpió farkú kígyók mellett, a végén lesz egy lejárat. Ez a mini-pálya nagyon szemét, a nyilas köveket kell úgy egy sorba ütnöd, hogy az egyikük felemelkedjen, és azon fel tudj mászni! Odafent a karzaton lesz a zöld manó, még feljebb meg egy kristály. A felszínen ess le, kb. pont a piros W betűs ládához kell érkezned, amiben az Ancient Ring van. Jobbra haladva egy egész csapatnyi ellenféllel kell megküzdened, mire eljutsz az egyik beugróban a zöld kapcsolóig, amit nyomj át (a falon van!). Itt most két irányba is mehetsz, először menj a lentin a homokoson. A térség végében lesz a sárga kapcsoló, meg arrébb van egy sima láda is. Amikor visszafelé mennél, megtámad majd egy királynő, és csak után tudsz felfelé menni. Itt ugrálj ki az oszlopokon a kis beugróba a zöld W betűs ládáért, amiben az Ancient Relief van. Ugrálj vissza balra, menj fel a homokköpők között, balra fogod megtalálni a sárga W betűs ládát, benne az Ancient Necklace. Tovább balra, újabb királynő! Megint csak balra, ess le, itt az örvényben a régi homokféreg féleség van, de ezúttal nem kötelező vele megküzdened. Viszont vele szemben a korlát szélén van egy lejárat! Szemét szívatós ez a mini pálya! A szobordarab még könnyen megszerezhető a karzaton, de utána úgy kell variálni a nyilas kövekkel, hogy kettő egymáson legyen, és fel tudd magad liftezni rajtuk! És akkor még ugrani is kell! Innen balra a zöld W betű mellet van egy szélcsináló szerkezet. Ezt üsd meg és felrepít egy szinttel feljebb. Itt van egy sima láda, és ha követed a szoborfejből kifolyó homokot, még egy újabb szobordarabot is felvehetsz. Ok, most ahol a lábnyomok vannak, ott ugrálj fel a gömbökön a lejárathoz. A mini pálya ezúttal egyszerű, szabadítsd ki a manót, majd seggelj rá a két egymáson lévő nyilas kőre, hogy felliftezhess a kristályért. Odakint ess le, majd a három oszlopban aláfolyó gömbökön ugrálj át a túloldalra, és üsd meg a zöld kapcsolót. Most már visszamehetsz a zöld W betűs ládáért (a szélcsináló gép mellet van), benne a Small Pyramiddal. Vissza a nagy vízeséshez, csak most ess le. Ott lesz a kék kapcsoló a sarokban, meg egy ellenféllel betörhető lejárat is. A mini pályán rengeteget szívtam, te is fogsz rendesen. Kristály és szobordarab lesz a végén. Most fel kell kapaszkodnod egy szinttel feljebb (balra), a gömbökön a vízesésnél. Itt lesz egy újfajta ellenfél, ami három részből áll, és mindegyiknek a zölden világító részét kell ütnöd, hogy felrobbanjon. Fel a létrán, jobbra ott a kék W betűs láda benne az Ancient Bracelet. Balra csússz le a homokfolyásban (középen arany szobordarab), majd következik egy egyperces küzdelem. Itt az oszlopokon fel tudsz ugrálni és ki tudsz szabadítani egy manót, utána balra ess le a létra mellett. Nyomd át a kék kapcsolót, majd törd be a lejáratot egy ellenféllel. Huh, az egyik legszívatósabb mini pálya következik! Úgy kell a blokkokra ugrálnod, hogy pont a szélén tudj megkapaszkodni, mivel mindegyiken szúrós golyó van. A blokkok állati hamar lesüllyednek, úgyhogy gyorsan tovább kell ugrálnod a következőre. A kristály megszerzése után már csak végig kell rohannod a felhőkön az arany szobordarabért. Most már felmehetsz a létrán, ahol lesz egy sima láda, és az ellenfeleken túl, ha követed a Wario fejeket, a kék W betűs ládához érsz, benne az Anubis Statue-vel. Menj egy kicsit vissza és a törmeléken ugrálj fel balra, majd végig a platformokon egészen a lejáratig. A mini pályán az a feladat, hogy az állandóan eltűnő felhő blokkról csinálj egy nagyugrást, csak így éred el a kapcsolót. Elég idegesítő! Ha már szabadok a létrák csak fel kell menned a szobordarabért, majd még feljebb kell ugrálnod a kristályért. A felszínen ugrálj vissza jobbra, majd mássz egy szinttel feljebb a falon. Balra a falon lesz egy kapcsoló, balra a lépcső alatt egy szobordarab. Fel a lépcsőn tovább balra, itt lesz a lila kapcsoló, mellette pedig egy ellenféllel betörhető lejárat. A másik legszívatósabb mini pálya! Nem is mondok semmit, menj végig a labirintuson, hogy kiszabadítsd a játék utolsó manóját, és hogy megszerezd a kristályt. Újra a felszínen ugrálj át a vízesés gömbjein a túloldalra, közben szedd össze az utolsó arany szobordarabot is! A túloldalon a repkedő kis lapátokat üsd le, és hasonlóan a mágnesekhez, vágd bele őket a falba, hogy fel tudj ugrálni az épület legtetejére. Itt kétoldalt a szarvak között találod a játék két utolsó lila ládáját az egyikben a Monarch Mask, a másikban egy Gamecube van! Üsd szét az utolsó ellenfelet, ami a létrát torlaszolja el, és irány odafent a főellenség!

FŐELLENSÉG: IRONSIDER

Egy tipikus Nintendo főellenség következik, számtalan más játékukban láthattunk már hasonlót! Egy nagy fej van, adott két, illetve három kéz. A fej sérthetetlen, a kezeket kell támadni, majd amikor elkábultak felkapni őket és a fejhez vágni. A fej sok mindent nem mutat fel. Dobban és lökéshullámot gerjeszt illetve, tüzet fúj körbe-körbe. A kezek is tudnak külön támadni, de ha elég gyors vagy nem lehet gond vele

FŐFŐELLENSÉG: CAPTAIN SKULL'S SHOWDOWN

Egy kettétört kalózhajón kell megküzdeni egy kalózkapitánnyal! A kalózhajók darabok között lent a sziklán lehet közlekedni, az árbockosarakba pedig a kék gyűrűkkel tudod fellövetni magad. A kapitánynak egy fegyver van a keze helyére szerelve, sokféle lövést tud vele, van amelyik nagyot robban, van sorozat, illetve van célkövető is. Közel kell hozzá kerülni, és megsorozni ütésekkel, hogy kifeküdjön, és el tudd dobni, pörgetés után. Viszont a negyedik menetben már hiába mész közel hozzá és ütöd meg, sérthetetlen. Ilyenkor le kell csalni valamelyik kalózhajó részre és neki kell vágni a hordókból egyet, attól majd jól kifekszik. Jópofa ellenfél volt, annyi szent.

FŐFŐFŐELLENFÉL: BLACK JEWEL

Mielőtt nekiindulnál a nagy kincsesládának, ments, nézd meg mindened meg van-e a pályákon, mert visszajönni már nem lesz lehetőséged. Ha kb. 15000 érmed van, és lenyomtál kb. 1200-1500 ellenfelet, akár egész jól nyomtad a WarioWorldöt! Maxi életerővel vágj neki az utolsó ellenfélnek!

Az ékkő elég buta egy jószág, szinte csak tűzfalakkal, energiahullámokkal és tűzlabdákkal támad! Segítenek viszont a kristályokba zárt manók is! Őket kell kiszabadítanod a fogságukból, hogy nekirepüljenek. Ha egy-egy körben minden manó nekiment már az Ékkő leesik a földre, és ekkor van esélyed felkapni és elhajítani, miután kipörgetted. Nagyon könnyű főellenség, inkább csak a türelmeden múlik, hogy mennyit sérülsz, mintsem a reflexeiden, mivel elég sok életereje van. Használhatod a gyorsfutást is, hogy megelőzd a tűzfalakat! Sajnos a megnyerésre sem fordítottak sok gondot a készítők, láthatsz egy hülye táncot, amit a kis manók járnak el, majd ha lement a stáblista, még megnézheted Wario-t, aki az újjáépített trónteremben csücsül, és a begyűjtött cuccok mennyiségétől függően mond egy mondatot (jobban mondva csak kiírják). Ez pedig túl kevés, mint ahogy a játék is az volt :(

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS (PS2) - TANÁCSOK

FŐMENÜ

Mielőtt a harci rendszer, illetve egy-két titok leírását megtenném, ejtsünk szót a főmenüben található menükről, illetve a fejlesztési rendszer alapjairól is. Lássuk a legfontosabbakat.

Equip: természetesen itt szerelhetsz fel fegyvereket (Weapon Parts) és egyéb kiegészítő cuccokat (Accessory). Összesen hármat vehetsz ezekből fel. Elég drágák a cuccok, így sok pénzt gyűjtögess.

Item: a legfontosabb tárgyak, gyógyítások helye. Két fajta van belőle. A Party Item a csapat tárgyait jelenti, de ezeket harc közben nem lehet használni. A saját embereid Item menüjéből használhatsz csak cuccokat, azaz gyógyításokat is, de ezekből korlátozott mennyiség lehet csak nálad.

Skills: itt fejlesztheted embereidet. A kinyírt ellenfelek után úgynevezett SP pontot kapsz. Ez a pont szükséges speciális mozgások és varázslatok kifejlesztésére. Bizonyos számú ellenfél kinyírása után kapsz egy csillagot. Ez jelzi, hogy újabb specialitásokat tudsz kifejleszteni, megfelelő SP-ért cserébe.

Status: embereid adatait tanulmányozhatod.

HARC

Akkor essünk neki a harcnak is. A csaták előtt először is ki kell választanod, hogy ki vegyen részt a harcban. Ezt a történet szerinti csatákban nem lehet megtenni, ott a titkos szereplőket leszámítva mindenki harcol. A második dolog, amit el kell intézned, a beállítások kérdése. Csaták előtt a játék felajánlja, hogy gyógyíthatsz, fejleszthetsz, tehát minden olyan dolgot, melyet ha esetleg elfelejtettél, akkor csata előtt érdemes, sőt életbevágó megtenni. Ez játékos barát megoldás volt!

Ha mindennel végeztél és rányomtál a Start feliratra a játék kiírja, hogy mi lesz a következő csata célja, azaz mit kell tenned, hogy győztesen végezd a küzdelmet. Ez általában az ellenfelek likvidálását szokta jelenteni, de lesz olyan is, amikor valakinek nem szabad meghalnia a csapatodban, esetleg egy bizonyos ellenség elpusztítása a feladat.

Mikor elindul az ütközet, alul találod a kijelzőt, ez tájékoztat a legfontosabb adatokról. Karaktered arca mellett találod a HP-t, az EXP-t és a TNS-t. Az első kettő nem érdemel sok szót, ugyanakkor a harmadik érdekesebb. Hasonló a FFVII limitjéhez, azaz ha ütik az emberedet, akkor töltődni fog, és ha elérte a maximumot, akkor egy másik csapattaggal speciális mozgást csinálhatsz, mely rendkívül sokat sebez. Ehhez csak megfelelően kell beállni, kb. egy vonalba a másik csapattaggal. Egyébként, ha a TNS maxon van, akkor embered világítani kezd.

Az említett adatok mellett HP-d számszerű mennyisége, illetve a Spirit Stone-od (SS) mennyisége látható. A SS kell minden fajta varázslathoz és speciális mozgáshoz. Erről mindjárt, előbb azonban nézzük, hogyan tudsz mozogni.

Az embered körülötti kék terület az a régió, ahova léphetsz. Gyalogolj egy ellenfél közelébe és nyomd meg az R1-et. A kék rész rögtön átvált pirosba, melynek közepén egy sárga csíkot is megpillanthatsz. A piros terület az a rész ahova tudsz támadni, a sárga pedig az rész, ahova a támadásod irányulni fog. A készítők voltak olyan elmések, hogy némely karakter több ellenfelet is támadni tud, csak állítsd be úgy a sárga vonalat, hogy a Target felirat megjelenjen az ellenségek feje felett.

Nyomd meg a Háromszöget egy menübe kerülsz. Az Attackkal támadhatsz (mondjuk ehhez nem kell a menübe lépni, elég csak az ellenfélhez menni, majd X-et nyomni). A Pick Uppal tárgyakat vehetsz fel. A szörnyek miután elhullanak, gyakorta tárgyakat, pénzt, SS-t hagynak maguk után. Ezeket lehet felkapkodni ezzel a paranccsal, bár itt is elég ha rá állsz a cuccra és X-et nyomsz. Megjegyezném, hogy tárgyfelvétel után még nálad marad a mozgás lehetősége, így a messzebbre támadó karaktereidnél még támadhatsz, ha a közelben van valaki, de használhatsz varázslatokat, vagy speciális mozgásokat is.

A Special Moves illetve Magic pont alatt találod a különösen erős mozgásokat és varázslatokat. Az emberek képesek az előbbire, a Deimosok az utóbbira, kivétel Kharg és Darc, mert ők mind a kettőre. Ezekhez kell a már emlegetett SS. SS-t a csapat is birtokolhat (akár 999 is lehet nálad), de ezt nem használhatod, csak azt a mennyiséget, mely emberednél található. Így csaták végeztével mindenkit érdemes feltölteni. Vegyél sok SS-t, és mindig vedd is fel, ha találsz. A támadások nagy része is adott területre hat, így igyekezz úgy varázsolni, hogy minél több ellenfelet érjen a sebzés!

Harcban a többi menüről már volt szó, egyedül a Retreat a kivétel, mellyel a „nem történet szerinti" csatákból futhatsz el.

Még egy fontos dolog. A Négyzettel át tudod kapcsolni az irányító nyilat, és meg tudod nézni az ellenfelek HP-ját. Ez nagyon fontos!

TITKOS SZEREPLŐK

Két titkos szereplőt találsz a játékban, az egyiket Darc, a másikat Kharg veheti fel. Gondolom az Arc sorozat rajongói a nevek láttán majd örülnek :) Kár, hogy olyan kevés szerepük van nekik a játékban.

Diekbeck: Kharggal látogass el Cathenába és az arénában nyerd meg a 20 meccses harcot. Ez így leírva egyszerű, de gyakorlatban elég nehézkes feladat. Ugyanis az arénában csak két emberedet használhatod, és 30-as szint alatt nem is érdemes próbálkozni. Tedd a következőt. Gyűjts össze kb. 10-15 ezer aranyat, ezt a közeli helyeken meg tudod tenni, de már ha előremész a sztoriban, mondjuk a 3. Fejezetig, akkor is meg tudod tenni. Egyébként a 3. fejezetben már ezt meglehet könnyen csinálni, bár ügyesebbek akár még a 2.-ban is megtehetik. Miközben gyűjtöd a pénzt, fejleszd Khargot és Marut, őket érdemes az arénában használni. Ha megvan a pénz, vegyél rengeteg legalább 100-at gyógyító növényt, a legjobb cuccokat Marunak és Khargnak, illetve 999 Spirit Stone-t. Ha ez megvan indulj el az 5-ös és a 15-ös küzdelmekbe, majd miután végeztél velük – és így felfejlődtél – megpróbálkozhatsz a 20-assal is. Ne feledd el Maru területre ható varázslatait, melyek jól irtják az ellenfelet – gyorsan fejlődhetsz így. Idővel Khargnak is lesznek jó varázslatai, azokat is használd. Töltsd fel minden küzdelem előtt a SS-t, de vigyázz, hogy a végére is maradjon – csak az Item menüből gyógyíts! Ha veszítesz vagy megnyersz egy bajnokságot, vegyél SS-t! A 20-as meccsben az utolsó nehezebb lesz, erre figyelj! Ha sikerrel jársz tiéd a játék egyik legerősebb karaktere! Érdemes ám sietni, tehát az ötös fejezet előtt vagy annak az elején felvenni, mert utána a történet miatt már nem lehet – nem akarok poént lelői, ezért nem mondom meg miért.

Choko: Egy újabb régi ismerős, ám felvétele jóval nehezebb Diekbecknél. Rueloonban Darc-kal kell megvívnod sikerrel a 30 meccses csatát. Itt is két embered lehet, de itt nem használhatsz varázslatokat vagy speciális mozgásokat – nem úgy, mint az ellenfelek. Szintén olyan 30-35-ös szinten kell állnod, de ez jóval nehezebb az előzőnél, szerintem majd csak az 5-ös fejezetben lesz esélyed megcsinálni. Egyébként Darc és Volk jól meg tudja oldani a feladatot. Rengeteg Itemet vegyél, és legyél jól felszerelve!

Nem tartozik ide, de a játék végeztével kimenthetsz egy állást, melyből elkezdve újra az egészet, sok-sok dolgot kapsz már az elején, és egyéb érdekességek is várnak.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION

EMBEREK

CommTech: A központi egység, mivel az R1 lenyomásával vele tudsz egységeket rendelni – tehát válaszd ki az X-szel, hogy mit akarsz, aztán nyomj Négyzetet. Az utánpótlás a Landing Zone nevű hely mellett fog megérkezni. Arra figyelj, hogy a megérkezés időbe telik, mivel az erősítést az űrből küldik. A képernyő alján figyelemmel kísérheted, hogy mennyi idő kell még, hogy utánpótlás megérkezzen. Addig nem is tudsz új rendelést leadni! Vigyázni kell az „életére", mivel fegyverzete és védelme gyenge. Igazából támadásra nem alkalmas, csak egységeket rendelj vele! Legyen belőle pár, mert ha az utolsó is bukik, nem tudsz újabb erősítést rendelni. Fontos szerepe van az Atmo javításban, mely nélkülözhetetlen pénzügyi forrás.

Medic: Gyógyító egység, gyenge fegyverzettel és védelemmel. Minden nagyobb csapatban érdemes legalább kettőt, esetleg hármat tartani, ugyanis a gyógyító magát nem tudja gyógyítani, csak más egységeket!

Synthetic: A filmből ismert szintetikus, mesterséges ember. Gyors, messzire hord a fegyvere, de egyúttal nem a legerősebb egység. Mondhatnám gyenge. A predátorok ellen viszont beválik, mert ők nem érzékelik, csak az élő embert – tudjátok, a predik csak hőképet látnak. Ezért azokon a pályákon használd inkább, ahol több a predator ellenfél. Érdekessége, hogy mivel robotról van szó, természetesen az arctapadó ellenfelek sem képesek megtámadni, így azok ellen jól tud harcolni. Egy lövés rájuk és kampec!

Infantry: Az első erősebb harcoló egység. Közepesen erős tűzerő és védelem jellemzi, bár felfejlesztve egészen komoly ellenállásra is képes, mivel a fegyvere egy gránátvetővel is kiegészül. Nagyobb mennyiségben gyártva egész hatékony és mivel olcsó, bizony lehet belőle gyártani rendesen. Célszerű olyan egységek mellé rendelni, mint a SADAR, vagy a Sniper, esetleg az ExoSuit.

FlameThrower: Mindjárt az első fontos megjegyzés a lángszóróssal kapcsolatban, hogy az arctapadó dögök ellen védett. Így a nagy tömegben támadó alienek ellen nagyszerűen beválik. Viszont vannak olyan ellenfelek (PredAlien, Spear Master illetve néhány predátor fajta), melyek ellen teljesen hatástalan. Nagy tömegben nem érdemes belőle rendelni, inkább csak bizonyos alienek ellen.

Smartgunner: No, ez már egy komolyabb egység! Arctapadó ellenfelek nagytömegben történő irtására kiválóan alkalmas, de fejlesztve akár a predátorokat is megtréfálhatja, hisz látja őket! Egyébként kisebb csaptok ellen is bátran bevetheted, viszont jól páncélozott ellenfelek ellen ne használd.

Sniper: A céllövő nagy távolságokra tanyázó ellenfelek levadászására alkalmas. Másra nem is nagyon. Közelharcban hamar hősi halott lesz belőle, kerüld vele az ilyen csatákat – már ha ez lehetséges, ha az alienekre gondolunk ugyebár. Sokat nem érdemes gyártani belőle, talán csak egy-egy pályán lehet igazán kihasználni a képességeit.

SADAR: Erős egység, de igazán csak akkor, ha Smartgunner vagy Infantry (lehetőleg fejlesztett) védi. Nagyobb csapatok ellen jól használható. Közelharcban nem a legjobb egység, mivel gyenge a páncélja.

ExoSuit: Elég jól néz ki ez az egység és nem is olyan rossz! Igen nagy tűzereje van, így egész alien seregek kiirtására is alkalmas, főleg, mivel igen messzire is ellő. Nagyságát tovább növeli, hogy rengeteg HP-ja van. Nagyobb páncélozott egységek ellen is bevethető, de sajnos lassú, és ezt a fürgébb ellenfelek kihasználhatják, így tegyél mellé gyorsabb alakulatokat!

Sentry Gun: A filmből ismerős gépfegyver védelmi feladatokat láthat el jól. Szűk helyek, barlangok, szorosok védelmére kiválóan alkalmas, nagy vérfürdőt lehet vele rendezni. Jól lehet vele védeni a CommTech-et. Támadásra szinte teljesen alkalmatlan, de mondjuk Sniperek védelmére egész jó!

PREDATOR

SHRINE: A Predator központi egység. Ugyancsak az R1-gyel juthatsz főmenübe, és itt rendelhetsz egységeket. Az érkező utánpótlás a Shrine közelébe fog megérkezni. Maga a Shrine igencsak erős páncélzattal és fegyverzettel van megáldva, bár több ellenséggel szemben nem valami hatékony. További hátránya, hogy lassú, tehát jobb, ha nem hagyod egyedül a pályán, azaz mindig hagy mellette néhány egységet, hogy védjék. Egyébként, ha egy sima egységet jelölsz ki, az R1-gyel láthatatlanná válhatsz. Ez addig tart, amíg van a predátorodnak energiája, ez a HP alatt látható. Vigyázni kell, mert vannak egységek, melyek kiszűrik a láthatatlanságot, tehát ez csak az első pályákon jelent védelmet.

Brawler: Közelharcosnak is mondhatnám. Kisebb csapatok elleni, test-test elleni harcra alkalmazható. A páncélzata és sebessége közepes, de igazán csak nagytömegben mutatja meg, mit tud. Jól felfegyverzett csapatok ellen így is kudarcot vallhat. Inkább csak kísérőnek érdemes használni a későbbi pályákon, bár kétségtelen, hogy olcsósága miatt az első pályákon is jó.

Hunter: Az első igazán erősebb egység. Nagy távolságokra képes tüzelni, mely képességét a láthatatlansággal kombinálva igen kellemes egységgé teszik a vadászt. Ilyenkor ugyanis úgy tudod kinyírni az ellenfelet, hogy az észre se veszi, honnan és ki támadja. Hátránya, hogy közelharcban nem vitézkedik valami elsőrangúan, illetve villámgyors Runner alienek ellen sem válik be.

Spear Master: Ő már nehézsúlyú egység. Főleg alienek ellen vesd be. Képes akár kisebb csapatokat is megsemmisíteni, bár ehhez nem árt fejleszteni rajta. Az alieneken kívül Flamethrower és SADAR ellen is használható, nagy hatékonysággal. Warriornál erősebb alienek ellen viszont nem válik be, tehát így kísérletezz vele. Ugyancsak bánj óvatosan a kemény tűzerővel megáldott ellenfelekkel, mert hamar ledarálják.

Stalker: Távolra kiválóan alkalmazható egység, főleg a láthatatlansággal kombinálva. Nem igazán tetszett nekem, mert gyenge a páncélja, erősebb ellenfelek ellen nem jó és még lassú is. Igaz, profi játékosok, akik megtanulják használni, jól elboldogulhatnak vele.

Disc Master: Igazán impozáns egy egység! Lemezeket hajigál, melyek igen erősek. Alkalmas alien és emberi csapatok elleni bevetésre. A lemezek igen messzire szállnak, ezért érdemes mondjuk Brawlerrel vagy Spear Masterrel kombinálva alkalmazni. Egymagában, közelharcban csúfosan leszerepelhet. Néha sajnos lefejezi az ellenfelet, így nem lehet trófeát gyűjteni.

Vanguard: Erős páncélzatú egységek ellen kiválóan alkalmas. A védelme nagyszerű. Hátránya, hogy sok ellenfelekkel szemben tehetetlenné válik. Mondjuk, ha az ellenfél nagy tűzerővel van megáldva, akkor is csődöt mondhat.

Hydra: Kedveltem ezt az egységet. Erős harcosról van szó, mivel jó a védelme, messzire tud eltámadni és bizony elég nagyot tud sebezni. Persze azért ő sem sebezhetetlen, sőt kifejezetten védtelenné válik SADAR, Sniper és Ravager ellen. Ennek ellenére egy nagyobb csapat kombinálva más egységekkel nagy pusztításra képes.

Blazer: Nagy tömegben támadó ellenfelek megritkítására kiválóan alkalmas egység, erős sebzéssel. Azonban a tűz ellen védett alakulatok, illetve Sniper, SADAR és Ravarger ellen nem érdemes használni.

PredGun: Tulajdonképpen ez az erős védelemmel és tűzerővel megáldott egység csak egy funkció ellátására alkalmas, méghozzá a Shirne védelmére. Arra viszont tökéletesen megfelel. Másra ne is használd, mert lassú, mozgás közben nem tud lőni!

ALIENS

Queen: Kezdjük talán az egységek felsorolását a királynővel, mivel vele lehet tojást rakni, mely az egységgyártás alapja. Ha kapsz királynőtojást, akkor azt jutasd el egy hordozó testbe. Miután kikelt, egy Pretorian lesz belőle. Nyomj rá az R1-gyel és kész a királynő! Ezután keres egy tágasabb helyet, ahol tojásokat rakhatsz. Itt tartsd lenyomva az L1-et, majd nyomd meg az R1-et is. Megindul a tojásgyártás. Ilyenkor nem tudsz mozogni! Ha újra menni akarsz, nyomogasd az L1+R1-et. Tojásrakás közben az R1-gyel meghatározhatod, mit akarsz tojni, illetve hogy tojt arctapadó dög milyen petéket rakjon a hordozótestekbe. Harcra a királynőt ne használd, mert ugyan erős, de ha meghal nem tudsz egységeket gyártani. Így is védtelen, mikor tojásokat rak.

Egg: Ebből kelnek ki az arctapadó szörnyek. Kikeltetni őket az R1-gyel tudod. Ezt akkor tedd meg, ha van hordozó test vagy Hive Node a közelben mivel...

Facehuggers: ...az arctapadó szörnyek energiája fogy, ha nem találnak időben hordozót vagy Hive-ot. Maga a kis dög alattomos, mivel gyors, nagyot ugrik, és ha elevenen elkap egy egységet, akkor annak azonnal vége. Viszont egy lövéstől azonnal meghal. Ha támadsz vele, akkor nagyobb alien csaptokban helyezz el néhányat és úgy indulj meg, hatásos lesz! :) Viszont Flamethrower és ExoSuit, valamint Synthetic ellen nem használható. Figyelem, a Hive nélkül nagyon hamar meghal magától is, erre figyelj! Természetesen a kómába esett egységekbe is bele tud petézni, így érdemes a pályán több Hive-t elhelyezni, hogy a levert ellenségekből új egységeid legyenek.

Hive Node: Ennek az egységnek csak egy szerepe van: gyógyítani. Mozogni és harcolni képtelen, ennek ellenére telepíts párat.

Drone: Ő már egy komolyabb alien, bár a harcoló egységek közül a leggyengébb. Ő képes egyedül Hive Node-ot rakni, csak nyomd meg az R1-et mikor kijelölted. Fejlesztve még egész használható harcos lehet belőle, bár így sem túl erős.

Runner: Villámgyors kis semmirekellő! Képes a nagy ellenfeleket megzavarni, de sajnos gyenge, mint az őszi légy, értendő ez a védelmére és a támadó erejére. Én inkább csak felfedezésre használtam.

Warrior: Ő már egy komolyabb harcos, főleg nagyobb csapatokban. Erős a védelme és jól támad, de lángszórós ellen ne nagyon vesd be, mert „felsülhet" :)

PredAlien: Ez a furcsa hibrid egy páncélozott egység. Szerintem nagyon gyenge, bár képes gyógyítani, így nagyobb csapatoknak jó tagja lehet. Közelharcban viszont egész használható is tud lenni.

Pretorian: Tekintélyt parancsoló egység, erős támadó és védekező képességgel. Masszív egység, nagy gyilkoló gép. Hátránya, hogy sokáig készül! Ennek oka, hogy belőle lehet királynőt készíteni, így nem lesz belől sok.

Carrier: Igazán az arctapadó szörnyekkel kombinálva jelentős ennek az egységnek az ereje, velük viszont kimondottan jó! Ellenben szinte semmi páncélzata nincs és könnyen sebezhető. Az arctapadókra immúnis egységek ellen használhatatlan. Nekem nem tetszett.

Ravarger: A legerősebb alien egység. Igazi gyilkoló gép. Minden ellen beválik, kivéve a Vanguard ellen, mert az megtréfálhatja.

NÉHÁNY TANÁCS

Önmagában egyik egység sem bivalyerős, kombinálva azonban őket jelentős hatékonyságnövekedés figyelhető meg. Meg kell találni, hogy melyik egység melyikkel kombinálva izmos igazán. Persze ez pályától is függ, azaz hogy egy szinten milyen ellenfelek jönnek.

Mindegyik egységet lehet eggyel magasabb szintre fejleszteni. Ezt is érdemes általában elvégezni, mert sokat javulnak a paraméterek.

Végül egy alien egység gyártási trükk: minden pályán találsz békésen legelésző állatokat. Keress ilyen helyet, majd vidd oda a királynődet és kezdj el tojásokat rakni. Mivel a tojások, ha hordozó testet észlelnek egyből kikelnek, ezért az arctapadók rögtön bele is ugranak az állatokba. Ezek az állatok állandóan visszatermelődnek, így kifogyhatatlan számú egységet gyárthatsz majdnem folyamatosan. Rakj oda védelmet és Hive-ot, így a királynőd biztonságát is megőrizheted!

Veres Miki

LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS (PS2) VÉGIGJÁTSZÁS (1. RÉSZ)

A bevezetőben szexis hősnőnk, Lara Croft lép be éjjel Werner Von Croy párizsi lakásába, letépi az ajtóról a rendőrségi ragasztószalagot, és a narrátortól megtudjuk, hogy ez itt egy gyilkosság színhelye, ahol a professzort megölték. Lara szétnéz a sötétben a szétdúlt szobában, megtalálja a törött képet, amin ketten állnak, majd sejtelmesen belenéz a tükörbe – vajon ő volt mentorának gyilkosa? A narrátor még elmondja, hogy Von Croy a Monstrum néven emlegetett sorozatgyilkos újabb áldozata, és mivel a környéken egy lófarkas, barna hajú nőt láttak, így most nem más az elsőszámú gyanúsított, mint Lara, akire ráillik a személyleírás.

Ugyanaz a szoba két nappal korábban. Lara és Von Croy vitatkoznak, Von Croy Lara segítségét kéri, mert halálosan fél egy megbízójától, aki öt festmény felkutatásával bízta meg. Lara ezt megtagadja, Von Croy-t vádolva a Tomb Raider 4-ben történt események miatt. Hirtelen pár gyors, követhetetlen (még Lara számára is) esemény történik, Von Croy fegyvert ránt, valami hátralöki, a következő jelenetben pedig Lara már mentora holtteste felett áll véres kézzel, ő sem tudja mi történt, és, hogy ki volt a gyilkos, még abban sem egészen biztos, hogy nem ő maga. De sem gondolkozni, sem szétnézni nincs ideje, mert kommandósok érkeznek vérszomjas kutyákkal, Lara gyorsan lelép a lakásból, végigrohan a régi, belvárosi lakóházak közt pár sarkot, pár lépcsőházon is átszalad, és közben sikeresen lerázza üldözőit, igaz a kutyák megszerzik az egész felszerelését. Így kapjuk meg az irányítást egy emeletes ház belső udvarán, nyomunkban a rendőrség, a nyomozáshoz pedig csak egy kiindulópontunk van, egy bizonyos Carvier névjegykártyája, amit Von Croy-tól kaptunk.

PARISIAN BACK STREETS

Az első pálya már éles bevetés, de egyben ez a gyakorlópálya is, mint az előző részben, itt azonban nincs elkülönített gyakorlórész, mint ott, hanem ahogy haladunk előre, Lara elmondja nekünk az irányítást. Aki nem tud angolul és nem játszott az előző részekkel, annak sem lesz ez nehéz, elég intuitív még mindig az irányítás, bár a készítők azért tettek róla, hogy rendesen visszafejlődjön az előző részek óta. Egyébként minden fontos mozdulatot sajnos nem tanulunk itt meg (így a laposkúszást sem), ezekhez is van oktatórész a játékban, de valószínűleg a nagy kapkodásban a készítők nem tudták helyszínt száz százalékosan kidolgozni, így egyszerűen elérhetetlenné tettek kisebb-nagyobb területeket.

A csokit vegyük fel az X-szel, ezt majd a Selecttel megnyitható tárgymenüből ehetjük meg, ha szükségünk lesz rá, ez egyébként 10%-ot növel az energiánkon. Az ajtók itt még zárva vannak, és a kutyát se akarjuk megsimizni, mert megharap minket. A szemetes konténerhez érve Lara megtanít minket a felmászásra, most már elég nekimennünk a mászható dolgoknak, és a leányzó automatikusan felmászik rájuk, ez azonban többször lesz idegesítő, mint hasznos. Innen ugorjunk fel az erkélyre, kapaszkodjunk meg a szélén, húzzuk fel magunkat, majd ugorjunk át az erkély másik részére, és másszunk fel a létrán. Itt az ablakon még ne másszunk be, hanem forduljuk meg, ha lefele nézünk, láthatjuk, hogy a belső udvar túloldalán – pont ott, ahol Lara még a moziban bejött az udvarba – van egy nagy egészségügyi doboz, ezt sem tudtuk megszerezni lent, mert az ajtó zárva volt, innen azonban egy nekifutásos ugrással pont át tudunk ugrani oda. Vegyük fel a dobozt, ugorjunk onnan ki, majd a már ismert úton jussunk vissza az ablakhoz, és másszunk be. Fosszuk ki a konyhaszekrényeket, egy csokit és némi pénzt zsákmányolunk, a földön is találunk pár antik érmét, sajnos a lelakatolt szekrényt még nem tudjuk kinyitni, így másszunk vissza ki, és másszunk fel a következő létrán is. Vegyük fel az újabb antik érméket, majd ugorjunk át a túloldalra, ott pedig ugorjuk át a rácsot, ezért egy csoki a jutalmunk. Ugorjunk vissza, és haladjunk körbe, ahol kell, ugorjunk, a csövön pedig másszunk fel, majd kapaszkodva induljunk azonnal jobbra. Most ugye már nem tudunk a végtelenségig lógni a levegőben, mint az előző részekben, egy csík jelzi, hogy meddig tart ki az erőnk, ez alatt kell eljutnunk a jobb oldali kis tetőre. Itt pihenés után jobboldalt ugorjunk fel, Lara automatikusan elkapja újra a peremet, oldalazzunk tovább jobbra, át a sarkon, majd húzzuk fel magunkat, ahol tudjuk.

Itt a tetőn a lelakatolt kis épületbe még nem tudunk bemenni, de mögötte találunk némi ragtapaszt. Ez után menjünk a sarokban levő hordóhoz, Larától megtudjuk, hogy ez húzható tárgy, ezúttal ugyanis már nem csak ládákat és kőtömböket húzhatunk és tolhatunk, hanem más jellegű tárgyakat is, ezekre az hívja fel a figyelmünket, hogy a közelükben is megjelenik a kéz ikon, mint az ajtók, felvehető tárgyak, kapcsolók, emberek és egyebek mellett, amikkel valamit kezdhetünk. Újítás még, hogy ha az X-et nyomva tartjuk a tárgynál, Lara még nem veszi fel a húzó/toló állást, hiába is várunk rá, csak akkor teszi, ha az X mellé előre vagy hátra döntjük a kart, és így megadjuk a tolás vagy húzás irányát is. Húzzuk el a hordót az útból, másszunk ki a kicsit alacsonyabb peremre, vegyük fel a feszítővasat, majd ugorjunk és másszunk vissza. Larától azt is megtudjuk, hogy itt majd kapaszkodva kell oldalaznunk, de ezt most még nem tudja megcsinálni, túl gyenge hozzá. Menet közben még sok ilyen üzenetet kapunk majd, ilyenkor előfordul, hogy teljesen mellékvágányon kell eltolnunk egy ládát vagy ilyesmit, hogy Lara szintet lépjen és erősebb legyen. A feszítővassal feszítsük le a lakatot a kis házról, ekkor lépünk szintet, amit a villám ikon is jelez, bent vegyük ki a szekrényből a fegyvert, aminek a tára sajnos még üres. Most a már ismert úton visszamehetünk a lelakatolt szekrényhez is, ami az ablak mögött volt, a feszítővas segítségével szerezzük meg a nyakláncot, majd jöjjünk vissza a tetőre, és onnan, ahol felvettük a feszítővasat, kapaszkodjunk fel, és oldalazzunk balra.

Itt Lara azt tanácsolja, hogy L2-vel váltsunk lopakodó üzemmódba, majd X-szel a falhoz tapadva menjünk halkan a sarokig, ott kémleljünk ki, látványos, de nem szükséges elem ez. A sarkon túl egy őrt láthatunk és egy kulcsot, lopakodjunk vagy sétáljunk oda a kulcshoz, vegyük fel, majd jöjjünk vissza, és nyissuk ki a kovácsoltvas ajtót. Az őrt egyébként le is verhetjük, lőszerünk ugyan még nincs a fegyverhez, de Lara már tud verekedni is, ami jó újítás, mindenesetre sem az őrnél nem találunk semmit, sem az általa őrzött ajtón nem tudunk bemenni, sőt a játékban semmilyen statisztika sem jelenik meg, ami számolná a hidegre tett ellenfelek számát, így ennek sok értelme nincs. Sőt úgy is kinyírhatjuk az őrt, ha lopakodó módban mögé settenkedünk, és az X-szel kitörjük a nyakát, ez csak álló őröknél működik hátulról, csak lopakodó módban, sétálással nem, hiába lenne az is logikus. Az ajtó kinyitása után másszunk le a létrán, Lara egyébként programhiba miatt nem mindig akar kimászni itt a létrára, ha nem jönne össze a dolog, lógjunk ki az ajtónál, X-szel engedjük el a peremet, majd nyomjuk a X-et tovább a puhább földet érés végett. Akár így, akár úgy jutunk le, jön a következő pálya, és ha vesztettünk energiát, az sem baj, minden pályát a maximumról kezdünk.

DERELICT APARTMENT BLOCK

Az átvezető részben Larát észreveszi egy rendőrhelikopter, a zsaruk pedig azonnal üldözőbe is veszik a lányt, aki automatikusan betör egy újabb lépcsőházba, és bezárja maga után az ajtót, amit Párizs legjobbjai elkezdenek döngetni.

Az irányítás megszerzésekor a szekrényt toljuk be közvetlenül az ajtó elé, majd induljunk fel a lépcsőn – igazság szerint a rendőrök ekkor mindenképp betörik az ajtót, a szekrénynek valószínűleg semmi jelentősége nincs, én úgy tapasztaltam, hogy időt sem nyerünk vele, de lehet, hogy nagyon kicsit igen. Ugorjuk át a lépcsőn a szakadékot, és menjünk fel a másodikra, közben a könnygáz fokozatosan terjed felfelé, így ne időzzük sokáig egy helyen, vagy megfulladunk. Itt egy zárt ajtót találunk, leszakad egy nagy darab a folyosóból, nekifutással ugorjuk át az így keletkezett szakadékot, majd vegyük fel a ragtapaszt a túloldalon, húzzuk el a szekrényt az útból és induljunk fel a harmadikra. Itt vegyük fel az egészségügyi táskát és törjük be az ajtót, ezzel ismét szintet léptünk, a szobában fosszuk ki a szekrényeket (kétfajta lőszert zsákmányolunk, de egyik sem jó a pisztolyunkba), majd a folyosón vegyük fel a következő ragtapaszt is, majd haladjunk tovább a negyedikre. Sajnos az út el van torlaszolva, a fordulónál levő ládát húzzuk magunk felé (arrafelé, ahonnan jöttünk), másszunk fel rá, forduljunk meg és ugorjunk át a korlátra, azon átmászva végre elérjük a negyedik emeletet. Nyissuk ki az ajtót, vegyük fel a két kulcsot, kapcsoljuk be a liftet, majd liftezzünk le a másodikra. Ismét ugorjuk át a szakadékot, a korábban zárt ajtót most már kinyithatjuk, a szobában pedig beszerezhetünk egy újabb fegyvert a szekrényből, továbbá lőszert és csokit az íróasztalból. Végül liftezzünk vissza a negyedikre és hagyjuk el a pályát a zöld jelzésű ajtón át, ami a lift motorja mellett van.

INDUSTRIAL ROOF TOPS

Ismét a tetőre kerülünk, másszunk fel a platformra, kapaszkodjunk fel a létrán, majd a kötél alatt középen ugorjunk fel, és kezdjünk el mászni rajta, amikor pedig azt az utasítást kapjuk, hogy húzzuk fel a lábunkat, tegyünk így a Háromszög segítségével. Így másszunk át a korlát felett, majd másszunk tovább rendesen,- és amint elérjük a következő tetőt, eresszük el a kötelet az X-szel. Így megúszhatjuk sérülés nélkül a dolgot, a helikopterről ugyanis elkezdenek lőni ránk. Szaladjunk a ládák mögötti fedezékbe, vegyük fel a ragtapaszt, majd sétáljunk le nyugodtan a tető oldalán fekvő létrán, az aljáról pedig ugorjunk át a szemközti tetőre (vigyázat, itt Lara a séta gombbal sem áll meg), és vegyük fel a ragtapaszt a ládából. Most lógjunk le a tető azon oldalán, ahonnan jöttünk, X-szel eresszük el a peremet, kapjuk el az alatta levőt, majd azt is eresszük el, és így simán földet érünk.

Menjünk be az ajtón át az épületbe, vegyük fel az érméket, a következő ajtó után pedig a csokit és a lőszert – végre az egyik fegyverünkkel lőni is tudunk –, majd az ajtón keresztül menjünk tovább. Itt több utat is választhatunk, ha gyorsan el akarjuk hagyni a pályát, a létrán induljunk felfelé, ha még gyűjtögetni szeretnénk, akkor pedig lemászhatunk a létrán, vagy bemehetünk az ajtón, és ott is lemászhatunk. Ez utóbbi a biztonságosabb, így javallott megoldás, bent menjünk balra a törött platformig, kapaszkodjunk és essünk egy szintet le, majd ismételjük ezt meg, és lent is vagyunk a földszinten. Vegyük fel a nagy egészségügyi csomagot, kússzunk ki az épületből, vegyük fel az utunkba akadó lőszert, majd azt az állványt, aminek a közepén egy hordó van, húzzuk az ajtó elé. Ez utóbbi nem szükséges a továbbjutás szempontjából, mivel erről azt a létrát érjük csak el, amit már korábban is elértünk, ugyanakkor ettől a lábizmaink szintet léptek, és ez szükséges a további gyűjtögetéshez.

Itt a földszinten balra elmenve még begyűjthetünk egy nagy egészségügyi csomagot, majd jöjjünk vissza, másszunk fel az imént megtolt állványra, onnan ugorjunk fel a létrára, másszunk fel rajta a következő platformig, és ott lépjünk le róla jobbra a már ismert helyen (de a raktáron belül a csövön is felmászhatunk a létra kihagyásával). Ismét menjünk be a raktárba, ismét essünk egy szinttel lejjebb, és most, ha körbemegyünk a platformon, Lara már úgy gondolja, hogy át tud ugrani (korábban az ellenkezőjét közölte velünk), ugorjunk tehát át a túloldalra nekifutásos ugrással, ott kapaszkodjunk meg, oldalazzunk, húzzuk fel magunkat, és létrázzunk. Vegyük fel a lőszert, ugorjuk át a kis szakadékot, menjünk ki az ajtón, majd a következő nyitható ajtón is. Itt ugorjunk át a szemközti lépcsőre, innen felfele haladva is elhagyhatjuk a pályát, de még van gyűjtenivaló, így inkább lefele haladjunk, és vegyük fel a pénzérméket. Innen logikusnak tűnik, hogy óvatosan leessünk, mehetünk arra is, de akkor egy kutyával is meg kell küzdenünk, és a rácson is át kell ugranunk, helyette inkább azt az útvonalat ajánlom, amin jöttünk. Ahol elértük ezt a lépcsőállványt, ugorjunk vissza a raktárba, ott pedig jussunk le a talajszintre ismét, a nagy ugrás utáni platformra a már ismert úton vissza tudunk menni, onnan pedig leereszkedhetünk.

Most megint kússzunk ki a raktárból, a megtolt állványról ugorjunk a külső létrára, és most másszunk fel egészen a tetejére, innen a következő létra segítségével másszunk még feljebb, majd vegyük fel a lőszert, és csússzunk le a következő tetőn. Vegyük fel a gyógyszert, másszunk fel a létrán, ugorjunk át a következő ház tetejére, és szedjük fel az érméket. Az egyik ajtó nem nyílik, a kis ház ajtaja pedig egy alternatív idevezető út, innen úgy hagyhatjuk el a pályát, ha a túlsó oldal felé indulunk a tetőn, oda, ahol sérült a rács.

MARGOT CARVIER'S APARTMENT

Lara az átvezető részben átugrik a szemközti ereszre, majd lezuhan egy szeméttárolóba, és így végül teljesen lerázza üldözőit. Ez után végre elindul Margot Carvierhez, akinek névjegykártyáját még Von Croy-tól kapta, ő volt ugyanis az, aki segített Von Croy-nak az új megbízatásában, ami végül az életébe is került. Carvier egy bizalmatlan, idős, szemüveges asszony, aki egyébként a Louvre-ban dolgozik. Lara becsenget hozzá, itt kapjuk meg az első általunk irányítható beszélgetést, azaz a válaszok és kérdések között szabadon választhatunk, választásunk pedig befolyásolja a játékmenetet is. Ezek nem olyan gyakoriak és veszélyesek, mint azt eredetileg gondoltam, de azért időnként elágazásokhoz vezetnek, sőt egy esetben a rossz válasz az életünkbe is kerülhet. Itt tapasztalataim szerint két eredményt lehet összehozni, ha nem vagyunk elég udvariasak, Carvier asszony nem adja nekünk Von Croy noteszét (ezt nehezebb összehozni), a másik eshetőség, hogy bár megkapjuk a noteszt, bizalmatlan marad velünk, azt hiszi mi öltük meg mentorunkat, a beszélgetés végén egyébként mindkét esetben bezárkózik előlünk, és hívja a zsarukat. A párbeszéd mindkét esetben szinte ugyanaz, az elágazásoknál pár apró infót hagyhatunk csak ki, amit később úgyis megtudunk majd. A beszélgetésből megtudjuk, hogy Von Croy öt hete egy Eckhardt nevű embertől azt a megbízatást kapta, hogy valami 15-ödik századi képeket, az Obscura Festményeket megszerezzen, amik a régi fekete mágiához, az alkímiához is kötődnek, ebben kérte Carvier segítségét is, ráadásul az utóbbi időben teljesen paranoiás lett, az árnyékától is rettegett, ezért bízta Carvierre a noteszét. Ha meg akarjuk kapni a noteszt, mondjuk válasszuk mindig a második lehetőséget.

A beszélgetés után megkapjuk az irányítást, ekkor nagyon rövid időnk van a rendőrség megérkezéséig, addig is kirámolhatjuk az öreglányt, ha már volt olyan kedves és ránk uszította a kopókat. A szobában az íróasztalból gyógyszert szerezhetünk, a lámpaasztalról pedig lenyúlhatunk egy gyűrűt, a konyhában egy dolgot vehetünk csak fel, a konyakot a konyhaasztalról, és amennyiben elszúrtuk a párbeszédet, a mikrohullámú sütő alatti fiókban találjuk a noteszt. Ez után a szobából nyíló kis folyosó túlsó ajtaján távozzunk a pályáról.

PARISIAN GHETTO

Az újabb átvezető részből megtudhatjuk, hogy Lara a kétes elemek által lakott városnegyed, a gettó egyik sarkában, egy leselejtezett, graffitikkel telepingált metrókocsiban töltötte az éjszakát. Mielőtt elindulnánk, érdemes a frissen megszerzett noteszt is átböngésznünk, ezt a tárgymenü egy most megjelent menüpontjának kiválasztásával tehetjük meg. Főleg tőmondatok és rajzok szerepelnek benne, ezek egy része még értelmetlen számunkra, egy részének pedig igazán soha nem vesszük hasznát. Megtudhatjuk belőle, hogy Von Croy szerint a megbízó, Pieter Van Eckhardt veszélyes ember, továbbá, hogy mentorunk egy Louis Bouchard nevű maffiózótól vásárolt fegyvert a saját védelmére, mert rettegett a Monstrum nevű sorozatgyilkostól. Az öt festmény vázlatát is láthatjuk, amiket a jegyzetek szerint a Lux Veritatis rend tagjai rejtettek el a sötét alkimisták elől. Mathias Vasiley neve is szerepel benne, egy prágai gyűjtőé, aki rendelkezik az öt festmény metszetével, amik egyben kódolt térképek a festmények rejtekhelyeikhez, ezek közül négyet küldött el Von Croy-nak, az utolsóért több pénzt kért. Von Croy az egyik metszetből rájött, hogy a Louvre alatt található az egyik festmény, ott, ahol éppen friss ásatások folynak, ezért vette fel a kapcsolatot az ott dolgozó Carvierrel, aki szerzett belépőt neki az ásatás területére. A Lux Veritatis-ról is van benne infó, a latin kifejezés az Igazság Fényét jelenti, ez egy 12. században alakult harcos szerzetesrend, ők rejtették el a 14. században a gonosz festményeket. A rend birtokolja a Periapt Shard nevű három tőrszerű lándzsafejet is, a fény harci eszközeit, ők egyébként 1300-tól kezdve gyakorta összecsaptak a Cabal nevű sötét szervezettel, a fekete alkimisták csoportjával. Előkerül a Nephilim szó is, ez állítólag egy bibliai időkben kihalt, átkozott, ember-angyal hibrid faj volt, a prófécia szerint egy ilyen igázza majd le az emberiséget. A legenda szerint a Sleeper, azaz Alvó a legutolsó Nephilim, melynek maradványait Törökországban tárták fel. Ezek mind értelmet nyernek idővel, és gazdagodhatunk néhány mellékesebb információval is, végül lényeges még az utolsó oldalon látható rajz, arra szükségünk lesz majd egy későbbi puzzle megoldásakor.

Vissza a játékhoz. Beszélhetünk a melegedő hajléktalanokkal is, itt nincs választásunk, Lara közli velük, hogy egy Bouchard nevű embert keres (ugye a nevet a naplóból vette), ők nem túl közlékenyek, csak annyi tippet adnak, hogy a Café Metro-ban a csapos talán útba tud minket igazítani. Ez után másszunk fel a metrókocsi melletti csőre, onnan a kocsi tetejére, a csövek alatt másszunk át a nagy egészségügyi dobozért, és vissza, majd másszunk fel a rácson a magasba. Innen nekifutásos ugrással és kapaszkodással jussunk át a másik cső feletti hídra, innen pedig ugorjunk még eggyel tovább a vékony peremre, ahonnan vigyázva körbemenve hozzájuthatunk egy kis pénzhez és egy csokihoz. Ahogy jöttünk ugráljunk is vissza kettőt, majd ugorjunk fel a kicsit magasabb részre, és szaladjunk körbe a rács mentén, le a lépcsőn, vegyük fel a pénzt, majd elegyedjünk szóba a falat támasztó HMCS-vel. Tapasztalatom szerint mindegy miket válaszolunk és kérdezünk, itt sincs elágazás, a sráctól megtudjuk, hogy a Le Serpent Rouge Bouchard klubja, és valaki irtja a gengszter embereit, valószínűleg a manapság Párizsban garázdálkodó, Monstrum nevezetű sorozatgyilkos. Emellett ő is ajánlja a Café Metro-t, továbbá megemlíti, hogy szívesen megmutatja a bélyeggyűjteményét is. Menjünk ki a srác melletti ajtón, és elegyedjünk szóba Janice-szel, a ku..., akarom mondani örömlánnyal. Tőle hasznosabb infókat kapunk, megtudjuk, hogy a Le Serpent Rouge (ami éppen itt van a sarkon) egy ideje nem működik, mióta a Monstrum irtja Bouchard embereit. Továbbá azt is, hogy bár Bouchard tartózkodási helyét ő sem ismeri, de két volt embere, Pierre a csapos és Bernard az öreg ex-portás talán igen, az előbbi most a Café Metro-t üzemelteti, az utóbbi pedig a parkban lóg naphosszat. Janice-től tudjuk meg azt is, hogy a rádió szerint a Monstrum legújabb áldozata Margot Carvier volt. A hölgy egyébkent aggódik, hogy a munkájára pályázunk, és mellesleg dohányzik, a füst roppant látványos és élethű effekt. Úgy tűnik szinte teljesen ugyanazt mondja minden választásunkra, tehát ennél a beszélgetésnél sincs elágazás szerintem.

Ez a városrész eléggé idegesítő, mert ahogy haladunk az utcán, időnként új pálya töltődik, ami ténylegesen ugyanez a helyszín, csak bizonyára nem fért bele az egész pálya a PS2 memóriájába egyben. Egyébként innen rengeteg helyre mehetünk, ahogy az egyik Tomb Raider 4 pályáról is, és még sok további emberrel is beszélhetünk, igazából ez a városrész hasonlít leginkább egy kalandjátékra, és itt van a legnagyobb elágazás is, vagy az egyik úton oldjuk meg a pályát, vagy egy alternatív másikon, nincs módunk arra, hogy egyszerre száz százalékban mindent összeszedjünk mindkét útvonalról. Valójában azért nem olyan kiterjedt ez a városrész, könnyű benne eligazodni, a táblák és a térképek pedig még segítenek is minket ebben. Azért gyorsan leírom, hogy mi merre van, utána pedig kitérek a megoldásokra is, amit lehet teljesen más sorrendben is csinálni, mint ahogy én tettem.

Ezen az utcán, ami itt balra és jobbra halad, Janice-en és a bezárt Le Serpent Rouge-on kívül egy kis pénzt találunk még, aztán megnézhetjük a térképet is a falon, és bemehetünk Daniel Rennes zálogházába is. Az utca két vége le van zárva, az egyik az útépítők által, a

másik egy kamionnal. Az utcán emellett még találunk egy nyitható csatornafedelet és egy egyelőre nyithatatlan garázsajtót, a garázs melletti kis sikátorban pedig még egy nyitható csatornafedelet és még egy egyelőre nyithatatlan ajtót. Négy helyen is felmehetünk a párhuzamos utcába, három lépcsőn és a kamionnál az úton. Ez a városrész egyébként elég élethű, a falak tövében húgyfoltok „díszelegnek", talán csak a kutyaürülék hiányzik a tökéletesen reális összképből. A következő szűkebb, párhuzamos utcán semmit nem találunk, leszámítva a teraszon felvehető, textúra hibás pénzt – ez az apró baki egyébként több pénzkötegre is jellemző. Találhatunk még egy csökevényes, teljesen használhatatlan fél utcát is párhuzamosan, végül hátul is fut egy hosszabb párhuzamos utca, ez a legérdekesebb, itt sok dolgot találhatunk. Itt is megnézhetjük a térképet, felvehetünk egy köteg pénzt, az utca egyik végében ott a Café Metro, és az utca (Rue Dominique) 17-es számú ajtaja is érdekes, itt egy kódos zárat találunk. Aztán bemehetünk még az utcáról a Metropolitan feliratú Parc du Lune-ba (Hold Parkja), a boksztereramé átalakított templomba, és a templom mellett megtaláljuk Bouchard testőrét is, aki még nem enged be minket a temetőbe. Az utolsó meglátogatható hely a kínai gyógyfüves, ez egy merőleges utcáról érhető el, ha a kamion mellett felmegyünk, és az ottani kis lépcsőn is felsétálunk. Az utcán heverő három köteg pénz az NTSC verzióban végtelenszer felvehető, csak mindig hagyjuk el a szakaszokat, és mire visszamegyünk, újra megjelennek – ez a cheat lehetőség PC-n és a PAL verzióban már nem él. Bár mindenki a Café Metro-ba küld minket, ott kezdődik az elágazás is, ezért szerintem végezzük el először az a nélkül is elvégezhető teendőinket.

BOUCHARD'S HIDEOUT

Másszunk le az utca felőli csatornába, és természetesen a csatornarendszerbe jutunk, a hely neve azonban ne tévesszen meg minket, még nem kerülünk Bouchard közelébe, csak az egész csatornarendszer az ő birodalma. Menjünk fel a négyes elágazásig, onnan, ha jobbra indulnánk, eljutnánk a másik csatornafedőig – természetesen ott is lemászhatunk –, tehát ne arra menjünk, hanem mondjuk balra. Az út végén másszunk fel a ládára, onnan pedig a repedezett falon még feljebb a deszkaplatformra. Erről ugorjunk át a másikra, ahonnan felugorva belekapaszkodhatunk a szegélybe, amiről kis oldalazás után felmászhatunk. Innen természetesen négykézláb másszunk tovább, majd kapaszkodjunk fel és másszunk át a kis szellőzőjáraton. Egy használaton kívüli aluljáróba vagy metrólejáróba jutunk, sajnos lefelé nem tudunk továbbmenni, viszont sok dolgot felszedhetünk: három lőszert és két köteg pénzt. Ez egyébként a parkban található aluljáró belseje, aminek kívülről nem nyílik az ajtaja, de innen felmehetünk, ha akarunk. Természetesen ez a helyszín is kifosztható akárhányszor az NTSC verzióban, itt jól feltankolhatunk tehát lőszerből, ha akarunk, a PAL változatban azonban ez a cheat lehetőség sincs már jelen.

Menjünk vissza a csatorna elágazásához, ahonnan jöttünk, és válasszuk az utolsó utat, ami az eredeti bejárattal szemben van. Itt egy mély kürtőhöz érkezünk, jobboldalt lógjunk ki, másszunk le a repedezett falon, haladjunk picit balra és fel (a Tomb Raider 5 Colosseum pályáján volt egy ilyen hely), vegyük fel az apró beugróban a gyűrűt, végül pedig másszunk vissza fel. Egyeseknek talán gondot okoz a kimászás, ugyanis ha kilógunk a peremre, Lara nem húzza fel a lábát, és nem kezd el automatikusan a repedezett falon mászni, hanem csak oldalazó, kapaszkodó módban marad, az ilyen helyzeteknél nyomjuk lefele a kart, ekkor már – amennyiben a lehetőség adott – tudunk lefele és felfele is mászkálni a falon. A szemközti platform nagyon távolinak tűnik, de nekifutásos ugrással és felkapaszkodással elérhető. Itt vegyük fel a lőszert, majd ahogy jöttünk, hagyjuk is el a csatornarendszert. Itt egyébként még felmázhatunk egy létrán, de az ottani ajtó betöréséhez sajnos még nincs meg az erőnk, oda majd később megyünk vissza. Természetesen az itteni tárgyak is újratermelődnek az NTSC verzióban (beleértve a most még elérhetetlen nagy egészségügyi csomagot is), így itt is cheatelhetünk, ha akarunk.

WILLOWTREE HERBALIST

Meglátogathatjuk a gyógyfüvest is, de a dolognak igazán semmi értelme nincs, azt leszámítva, hogy a boltja elég látványosan néz ki. Akármilyen logikusnak tűnik is, az öreg kínaitól nem vásárolhatunk semmiféle energianövelő szert, sőt komolyan nem is beszélgethetünk vele. Egy rövid, automatikus beszélgetés zajlik csak le itt, akárhányszor jövünk ide, megtudjuk tőle, hogy Bouchardhoz a testőrén keresztül juthatunk be a megfelelő kódszóval, aminek megszerzéséhez sok pénzre van szükségünk, egyébként ezt ismétli még akkor is, amikor már Bouchardtól jövünk, és tudjuk a kódszót (tervezési hiba). Egyébként pedig nem az az egyetlen út a Bouchardhoz való bejutáshoz, lásd lejjebb.

PARISIAN GHETTO

Beszélhetünk a fent említett mogorva feka testőrrel is, itt sincs választásunk, és nem is jutunk semmire alapban, a túlaranyozott tag nem enged be minket a temetőbe addig, amíg nem tudjuk a kódszót, viszont felhívja figyelmünket arra, hogy hatalmas és frankón vérszomjas dobermannja van, az említett ebbel egyébként később mindenképp lesz egy találkánk.

RENNES' PAWNSHOP

Beugorhatunk Daniel Rennes zálogházába is, menjünk be oldalt az ajtón, ismét egy látványos (és rengeteg screenshoton látott) helyiségbe jutunk, ahol nagyon komplex biciklik, rádiók, mosógépek és egyéb kacatok sorakoznak. Beszélgetni nem nagyon tudunk a fickóval, egy választásunk van, ami valószínűleg nem befolyásol semmit. Adjuk el az érméket, a nyakláncot, a konyakot és a gyűrűket, másra úgysem jók, így a sok pénz már egyre jobban dagasztja a zsebünket. Máskor is visszatérhetünk az ilyen használhatatlan tárgyakkal ide, és pénzzé tehetjük őket, bár igazság szerint az egész játékban nincs szükség sok pénzre, öt alkalommal adhatunk csak ki pénzt, de mindegyik helyzet megúszható pénzkiadás nélkül is.

ST. AICARD'S CHURCH

Most célozzuk meg a templomot, azaz a boksztermet. Itt logikus lenne, ha a zsákot püfölhetnénk, és így erősödhetnénk, vagy ha a verekedést gyakorolhatnánk, de ilyesmire úgy tűnik a készítők nem gondoltak, így ilyen lehetőségekkel itt sajnos nem találkozhatunk. Egyedül az edzővel beszélhetünk (még a tetovált öklözővel sem, akinek PC-n programhiba miatt a haja pár méterrel a feje felett lebeg), vele sem sokat, csak fogadhatunk vele 200 Euroba, hogy a kettő közül melyik bokszoló nyer, természetesen, ha nincs ennyi pénzünk, elhajt minket, viszont ha megszereztük a pénzt, folytathatjuk a beszélgetést és a fogadást. Ez a fogadás teljesen véletlenszerű, ha nyerni akarunk, mentsünk az esemény előtt, de mint mondottam, a pénznek nincs sok jelentősége, valószínűleg már most is messze több pénzünk van, mint amennyi a játékban elkölthető. Ha nyerünk, miénk az edző aranyórája, ha vesztünk, bukjuk a 200 Eurot, egyébként PS2-n egy programhiba miatt gyakran előfordul, hogy a bokszolók leállnak bambán, és soha nem lesz vége a meccsnek.

Van még pár dolog, amit itt megtehetünk, hátul a Jézus szobor alatt toljuk a kőtömböt balra vagy jobbra, ettől szintet lépünk (tehát azért lehet itt gyúrni), másszunk fel rá, mindkét oldalon még feljebb mászhatunk, és a perembe csimpaszkodva eloldalazhatunk néhány kiszögelléshez, amiknél tárgyakat vehetünk fel, így összesen két csomag lőszert és egy egészségügyi táskát zsákmányolhatunk. Sőt, ha a bal oldalon felmászunk, a mászható falon tovább mászhatunk a gerendákig is, amiken keresztül (az egyiknél vigyázzunk, mert leszakad) eljuthatunk az orgonához, ahol egy gyűrűt gyűjthetünk be. Ha ezekkel megvagyunk, adjuk el az órát és a gyűrűt Rennes-nek, egyébként az NTSC verzióban az itteni tárgyak is állandóan újratermelődnek, a többi verzióban nem.

CAFÉ METRO (ELÁGAZÁS 1)

Itt kezdődik a nagy elágazás, pontosabban azzal választhatunk a két nagyobb párizsi történet közül (és a másikról egyben lemondunk), hogy vagy a Café Metroba megyünk a csapossal, Pierre-rel beszélni, vagy a Parc du Lune-ba Bernard-ral. Aki tehát a másik sztorit akarja végigjátszani, az az Elágazás 2-nél kezdjen, ugyanakkor onnan is hátra fogok utalni az itt leírtakra, mert azért sok az átfedés, és ha kétszer ugyanazt leírnám, csak a nyomdafestéket pazarolnám.

Tehát menjünk a Café Metro-ba, ha már mindenki oda küldött minket, egyébként ez a megoldás egy kicsit hosszabb és érdekesebb, ráadásul pénzbe sem kerül. Itt találjuk a borozgató és újságot olvasó Kurtis Trentet is, a Lux Veritatis szerzetest, a játék másik főszereplőjét (igaz csak két és fél pálya erejéig lesz irányítható sokára), de ő nem áll szóba velünk, a csapos, Pierre azonban igen. Nála csak egy választásunk van, ami szerintem semmit sem befolyásol, Pierre mindenképp elpanaszolja nekünk, hogy Bouchard nem fizette ki, jár neki még egy dobozka, amit a volt munkahelyén, a Le Serpent Rouge-ban hagyott, egész pontosan az egyik kiégett lámpában, ad egy kulcsot is a szórakozóhelyhez, és meg is ígéri, hogy amennyiben elhozzuk neki a tulajdonát, bejuttat minket a volt főnökéhez.

PARISIAN GHETTO

Most már mehetünk a parkba is, de most meg már nincs értelme, nincs ott semmi, csak egy térkép, és Bernard az öregember, aki – mivel már a másik sztorit választottuk – nem hajlandó szóba állni velünk, ha ide jövünk először a kávéház helyett, akkor természetesen fordított a helyzet. Menjünk a garázshoz (itt láthatjuk Kurtis-t elrobogni a motorján), a garázs melletti kis sikátor Stage Entrance feliratú ajtaját nyissuk ki a csapos kulcsával, és menjünk is be.

THE SERPENT ROUGE

A Vörös Kígyó diszkó alagsorában a folyosón pár lépés után találunk egy kapcsolót, kapcsoljuk le vele a villanyt, erre a bal oldali irodából előjön egy gengszter. Váltsunk sunnyogó módba, menjünk be a szomszédos szobába, aminek két ajtaja van, így kerüljünk az ürge mögé, settenkedjünk utána, amikor pedig megáll, törjük ki a nyakát. Ekkor felvehetjük a pisztolyát, és bemehetünk az irodájába is begyűjteni a másik pisztolyt, a csokit, a lőszert és a kulcsot, sőt az iroda előtti folyosón is zsákmányolhatunk egy lőszert. (Persze mindezt lehet egyszerűbben is, kapásból bemehetünk az irodájába agyonlőni vagy agyonverni az ürgét, ez utóbbi is megy energiavesztés nélkül könnyűszerrel, amennyiben meglepjük.) Ezek után a bejárattól egyenesen futó folyosón haladjunk tovább, fel a lépcsőn, és nyissuk ki az ajtót.

Ha bemegyünk, kemény harcra kell számítanunk, egyből egy gengszter kezd el lövöldözni ránk tisztes távolságból és van mögötte még egy, ezeket természetesen több módszerrel is kivonhatjuk a forgalomból. Én nem mentem be, hanem gyorsan oldalra léptem, az őr meglátott, utánam jött, én meg az ajtóban, előnyös helyzetből jól megagyaltam, így energia- és lőszerveszteség nélkül még a fegyverét is megszereztem. A következő még nem vett észre, e mögé belopóztam, és kitörtem a nyakát (jó spórolni a lőszerrel, hiszen most egyik fegyverhez sem végtelen), ez által újabb fegyvert is zsákmányoltam. A diszkó most tiszta egy ideig, a bárpultnál kapcsoljuk be az ételliftet, és vegyük fel a lőszereket, a csokikat és a konyakot, az egyik hangfal mögött pedig gyógyszert is találunk. Ez után menjünk fel az emelvényre, ugyanis itt az ideje, hogy DJ Lara Croft megmutassa, ő is tud annyit, mint DJ Kismocsok (jó, gyenge poén volt), kapcsoljuk tehát be a kapcsolót, ezáltal beindul a dögös zene, és a látványos diszkófények és lézerek is működésbe lépnek. Sajnos a produkciónk két gengsztert is előcsalogat, ezek már fegyverrel a kezükben jönnek, nehezebb őket puszta kézzel elintézni, ide már a golyót javaslom.

Ha lerendeztük őket, vegyük fel a bakelitlemezt és a kinyírt ürgék fegyvereit, majd menjünk fel a lépcsőn, ahol ismét egy gengszterrel futunk össze, aki halála után társaihoz hasonlóan egy fegyvert testál ránk. Ez után menjünk körbe, toljuk a hangfalat az erkély szélére, majd másszunk fel róla a lámpaállványzatra. Ha elindulunk rajta, a fele leszakad, mi pedig átugorhatunk a következő emelet erkélyére. Itt ismét két gengszter áll sorban azért, hogy megrendszabályozzuk, a fegyvereiken kívül pedig egy nagy egészségügyi csomagot és egy ragtapaszt is felvehetünk itt. A korlát két helyen törött, az egyiknél ugrottunk ide, a másiknál ugorjunk át a le és fel mozgó lámpaállványra, ha már rajta vagyunk, akkor pedig ugorjunk át a másik oldalára, a mászható oszlopon másszunk fel, majd az állvány tetején ismét a túlsó sarokba ugorjunk át, onnan pedig, amikor az állvány a magasban van, ugorjunk le a legfelső erkélyre. Másszunk fel a létrán, majd csússzunk le a lejtőn úgy, hogy nyomva tartjuk az X-et, így Lara megkapaszkodik a végében, ekkor kezdjünk el oldalazni jobbra, egészen addig, amíg a hordóknál fel nem húzhatjuk magunkat. Akciónk jutalma egy tár, sajnos innen csak lefele haladhatunk, ereszkedjünk le vigyázva. Ez után ismét tegyünk meg egy nagy kört, újra jussunk fel az iménti csúszdához, ám most úgy csússzunk le rajta, hogy ne kapaszkodjunk meg benne, hanem a vége előtt ugorjunk át a következő platformra, onnan a következőre, onnan az állványra, ezen oldalazzunk hosszan balra, majd húzzuk fel magunkat. Innen ugorjunk át az ajtóhoz, rúgjuk meg a felhúzott hidat, erre szintet lépünk, és már be tudjuk lökni az itteni ajtót is.

Bent vegyük fel a kulcsot, majd egy egyszerű puzzle-t kell megoldanunk, a csapostól a megoldást is tudjuk. A bal oldali kart annyiszor húzzuk meg, amíg a hibás, vibráló, barnás színű lámpa hozzánk, azaz a kamerához közel nem kerül, ez után a jobb oldali karral ezt küldjük is ki a szervizszekrénybe. Ehhez a hídon és a létrán át menjünk oda, és vegyük ki belőle a titokzatos dobozt, amiért jöttünk. Ha most visszamegyünk az irányítóterembe, egy gengszterbe botlunk, természetesen rendezzük le, és vegyük fel a fegyverét. A falon a kapcsoló nálam nem működött, de lehet, hogy valakinél igen, ezzel gyakorlatilag végeztünk is itt, az itteni ajtón keresztül el is hagyhatjuk a diszkót, ha akarjuk. Amennyiben azonban még gyűjtögetni akarunk, másszunk le az itteni létrán, szedjük fel a csokit, menjünk ki az ajtón, majd a már ismert úton jussunk le a földszintre, ahol egy újabb rosszfiút is hidegre tehetünk egy pisztolyért (PC-n nekem a földszinten szokott beragadva helyben futni, PS2-n az első emeleten). Az új kulccsal menjünk a bejárat melletti jegykiadó fülkébe (bár egy haveromnak sikerült úgy is bejutni, hogy az ajtóban lőtte le az egyik kijövő ürgét), és itt vegyük fel a pénzt meg az újabb kulcsot (ez az NTSC verzióban hiányzik, PC-n megvan, és feltételezem, hogy a PAL verzióban szintén). Itt is nagyon figyelmetlenek voltak a tervezők és a teszterek, ugyanis pont ugyanazt a kulcsot kapjuk meg bent, ami csak ezt az ajtót nyitja az egész játékban, és mivel ezt már kinyitottuk, így teljesen használhatatlan, valószínűleg a másik sztori alagsorához kellene itt kulcsot kapnunk, ugyanis a másik lejárat ajtajánál Lara közli, hogy nincs hozzá kulcsa, tehát normális esetben lehetne hozzá szerezni elvileg. (Pontosabban ez a helyzet Bernard sztorijánál és PC-n Pierre-nél az NTSC verzióban simán kulcs nélkül le tudtam menni, igaz a garázsig nem jutottam, mivel az akna nem volt nyitva, azért tudtam így is kicsit gyűjtögetni pluszban. A PAL változatnál nem tudom mi a helyzet.) Ha ezzel is megvagyunk, menjünk vissza fel a kontrolszobába valamelyik ismert úton, és menjünk ki az ottani ajtón.

PARISIAN GHETTO

Innen a magasból természetesen csak le kell jutnunk az utcára, másszunk le a létrán, függeszkedjünk le a lyukon, és óvatosan essünk le, majd egy kis lépcsőzés és újabb függeszkedéses leesés után már az utcán is találjuk magunkat.

BOUCHARD'S HIDEOUT

Mielőtt még továbbhaladnánk a történetben, menjünk vissza a csatornába, oda, ahol az ajtót eddig nem tudtuk betörni, ezt már megtehetjük a Le Serpent Rouge-os szintlépés óta. Az ajtó mögött egy nagy egészségügyi csomag és egy köteg pénz vár ránk.

RENNES' PAWNSHOP

Ugorjunk el Rennes-hez ismét, és adjuk el az utolsó eladható tárgyainkat is, ha minden igaz itt már csak a konyak és a bakelitlemez van nálunk. Többet nem lesz már lehetőségünk erre, Rennes-ből a következő látogatásunk alkalmával már a férgek fognak lakmározni.

PARISIAN GHETTO (ELÁGAZÁS 1/1)

Itt van ismét egy apróbb elágazás, ha kicsivel gyorsabban és biztonságosabban (ugyanakkor drágábban) akarunk továbbmenni, beszéljünk a testőrrel, és amennyiben van 800 Euronk, annak fejében, plusz a dobozért be is enged minket rögtön a temetőbe, ha nincs meg a pénz, akkor pedig elmehetünk gyűjtögetni, és visszajöhetünk később.

CAFÉ METRO (ELÁGAZÁS 1/2)

Ha az olcsóbb és kalandosabb utat választjuk, vigyük el a dobozt Pierre-nek a Café Metro-ba, cserébe csak egy információval szolgál, megtudjuk tőle, hogy Kurtis is érdeklődött Bouchard felől. Mivel Pierre úgy tűnik nem akarja állni a szavát, Lara keményen megfenyegeti, a beijedt férfi így végül megadja a volt feleségének vagy barátnőjének címét, és a lakásának belépőkódját, továbbá megígéri, hogy a nő majd segíteni fog nekünk bejutni a maffiózóhoz

PARISIAN GHETTO

Most már mindent kipipáltunk, mehetünk a kódzáras ajtóhoz, a Rue Dominique 17-hez, és használjuk a megadott kódot, a 15328-at, bent pedig menjünk fel a lépcsőn, be a lakásba. Egyébként a kóddal bemehetünk Francine-hez azonnal, amint elérjük legelőször a Parisian Ghetto pályát, természetesen akkor még nem szabadna tudnunk a kódot, de ettől függetlenül a játék nem tiltja le a lehetőséget, hogy a kód megszerzése nélkül kinyithassuk az ajtót, így természetesen ki is hagyhatjuk a Le Serpent Rouge-t és sok egyéb helyet is, ha csalni szeretnénk ezzel a trükkel. Azonban ha valaki ehhez folyamodik, lehet, hogy nem tudja teljesíteni a játékot, én ugyan nem próbáltam végig az útvonalat, de mivel sok kulcsfontosságú dolgot (és szintlépést) kihagyunk így, elképzelhető, hogy ez esetben elakadunk majd. A korábbi Tomb Raiderekben is volt számos olyan hely, ahol ha cheateltünk (és elég volt egy tárgyat korábban megszerezni), nem tudtunk továbbmenni. Szóval nem ajánlom ezt a rövidítést, de lehet, hogy veszélytelen.

ST. AICARD'S GRAVEYARD

Az ajtó után bejutunk Francine lakásába, beszéljünk vele, és megtudjuk, hogy Bouchard-hoz a temetőn keresztül tudunk lejutni. Nézzünk szét a szobában, a szekrényben egy órát és egy gyógyszert találunk, a tulaj pedig mereven bámul, és nyugodtan himbálózik, miközben éppen kiraboljuk, hehe. Az óra a korábban említett kulcshoz hasonlóan szintén csak ballaszt, nem tudunk vele semmit sem kezdeni, de az, hogy a tárgymenü szerint értékes, azt sugalmazza, hogy Rennes-nél kellene eladnunk, amire azonban már nincs lehetőségünk, nem tudunk visszamenni, így szerintem ez ismét csak egy tervezési hiba. Az ablakon át távozzunk, és a temető fölé érkezünk.

Természetesen nekifutásos ugrással jussunk át a másik erkélyre, másszunk át a rácson, és a csövön másszunk feljebb. A kicsit elkülönülő platformok (PC-n más színűek, de azért PS2-n is észre lehet venni őket, ha nehezebben is) természetesen le fognak szakadni, erre Francine is figyelmeztetett minket, szaladjunk végig, és nem esik bajunk (bár megállni nehéz), vagy ugráljuk át a kritikus részeket. Ez után lógjunk ki a peremre, oldalazzunk az erkélyig, csimpaszkodjuk a fejünk feletti vezetékbe, és irány a szemközti erkély, ahonnan pedig már le tudunk ereszkedni a temetőbe.

Ide majd visszatérünk, eddig tartott az egyik lehet-

séges útvonal. Egyébként a kábel előtt le is mászhatunk a csövön, és egy ajtón keresztül átjuthatnánk onnan egy felvehető tárgyhoz, azonban az ajtót nem tudjuk belökni, itt rendesen soha nincs meg az erőnk hozzá, és visszajönni sem tudunk ide a következő szintlépés után, ez is egy tervezői hiba.

PARISIAN GHETTO (ELÁGAZÁS 2)

Ha a másik utat választjuk, a Café Metro helyett először a Parc du Lune-ba menjünk, és beszéljünk a mogorva öreggel, Bernard-ral (előtte Janice-szel is mindenképp beszélnünk kell, mert csak akkor áll velünk szóba Bernard, ha rá hivatkozunk), vele sokat dumálhatunk, és vannak elágazások is, tapasztalataim szerint kettő. Bernard roppant pénzéhes, már a nem túl használható információkért, amiket Bouchard-ról elárul is 160 Eurot kér, ha nem adjuk meg neki, akkor elszúrtuk a lehetőséget. Amennyiben rendelkezünk a pénzzel és mindig a második szöveget választjuk, akkor rendben megkapjuk Bernard küldetését, ha elszúrjuk, csak Pierre megoldása marad, és mehetünk a Café Metroba. Ha pedig nem rendelkezünk a pénzzel, a beszélgetés megszakad, elmehetünk összeszedni a pénzt, ami a pályán könnyűszerrel sikerülni fog, majd visszajöhetünk perkálni és folytathatjuk a tárgyalást. Miután Bernard megkapta a pénzét, ő is előadja a történetét az ő dobozáról (aminek eszerint két tulajdonosa is van), ami a Le Serpent Rouge rossz lámpájában van, ad egy kulcsot is a diszkóhoz való bejutáshoz, és megígéri, ha elhozzuk neki a dobozt, megadja a kódszót, amivel bejuthatunk volt főnökéhez. Ha ez után megyünk a Café Metro-ba, Pierre már csak elhajt minket. Ha végeztünk Bernard-ral, menjünk a garázshoz, ezúttal azonban az első ajtót nyitja a frissen szerzett kulcsunk, és egy új helyen jutunk be.

THE SERPENT ROUGE

Most egy kihalt szerelőgarázsba jutunk, a szekrényeket fosszuk ki, két fajta lőszert, ragtapaszt és egy antik pisztolyt zsákmányolhatunk, a munkaasztalról pedig egy csavarkulcsot. A kapcsoló segítségével emeljük fel a terepjárót, majd húzzuk meg a gépen a kart, ezzel kinyitottuk az akna lejáratát és erősödtünk is. Most törjük be a fenti ajtót, vegyük fel a fegyvert és a tárat, majd távozzunk az aknán át, természetesen óvatosan ereszkedjünk le, és a csokit is vegyük fel lent a tárral együtt. Ez után másszunk fel a létrán a raktárba, vegyük fel a konyakot, majd kapcsoljuk át a kapcsolót (kétszer kell rányomnunk, először Lara talán a biztosítékkal babrál), erre elkezd kattogni az ételliff, a zajra pedig lejön egy gengszter, és kinyitja az eddig zárt ajtót is. Ha nem akarunk vele harcolni, elbújhatunk a láda mögé, némi zseblámpázás és fülvakargatás után el is tűnik, én mindenesetre azért kinyírtam, így legalább a fegyverét is begyűjthettem. Ha innen felmegyünk a két ajtón és lépcsőn át, a dizsibe jutunk, ahol még egy őr mászkál, innen az egész pályát már az ismert módon teljesíthetjük, így mindent nem írok le még egyszer.

PARISIAN GHETTO

Ha végeztünk a Le Serpent Rouge-ban, és le is jutottunk az utcára, természetesen ez esetben is fejezzük be a korábban említett csatornás gyűjtögetést, és adjunk el mindent Rennes-nél, beleértve az antik pisztolyt, a konyakot és a bakelitlemezt is. Ha ezzel megvagyunk, itt is két úton mehetünk tovább, mint Pierre-nél. Az egyik megoldás, hogy elvisszük a dobozt a testőrnek, és leszurkoljuk neki a 800 Eurot, a másik, hogy a Parc du Lune-ba megyünk, és Bernard-nak adjuk a dobozt, ahogy megegyeztünk, ő pedig természetesen cserébe elárulja a kódszót, ami a „Pluit Noir", ennek birtokában a testőr ingyen is beenged minket a temetőbe.

ST. AICARD'S GRAVEYARDS (ELÁGAZÁSOK VÉGE)

A temetőben tehát találkozik a két szál, mindenképp ide jutunk végül, a különbség annyi, hogy az egyik esetben a bejáratnál jelenünk meg, a másikban egy erkélyről kell leereszkednünk egy kriptára, arról pedig a talajra. A fogadóbizottságról már hallottunk korábban, egy termetes és vérszomjas dobermann üdvözöl minket, tegyük természetesen hidegre. Egyébként, ha minden igaz itt csak egy kutya van, rendszerint nem jelent meg nekem több, de egyszer igen, gyanítom ez is programhiba volt, tehát készüljünk azért fel, hogy a semmiből egyszer csak előkerülhet egy második eb is.

Ha tiszta a levegő, nézzünk szét, a bejárat melletti gazban egy egészségügyi táskát gyűjthetünk be, a másik kijárat közelében pedig egy ragtapaszt találunk a bozótban. Két nagyobb, szürke kerítéssel körbevett részt is felfedezhetünk, mindkettőben kriptákat láthatunk, az ezek közötti magas kriptára kell most feljutnunk, a szemközti magasról ugorhatunk át, amire pedig a mellette levő alacsonyabbról, arra pedig már simán fel lehet mászni. Ha megérkeztünk a célépület tetejére, hátul ugorjunk fel a peremre egy csokiért, a rossz és fix kameranézet mondjuk ebben nincs túlságosan a segítségünkre. A peremről ugorjunk vissza a kriptára, onnan pedig a nagyobb rácsos területen levő kripta tetejére ugorjunk át. Másszunk le, törjük be az ajtaját, ezzel szintet is lépünk, és bent egy tárat is felvehetünk. Most ismét másszunk a kripta tetejére, ha akarunk még gyűjtögetni, és ugorjunk ki az elkerített részen kívülre. Következő célunk a másik szürke kerítéses kripta, ide könnyebben bejuthatunk, a vele szemben levőre másszunk fel, és ugorjunk át róla. Az ajtót a szintlépés előtt nem tudtuk volna betörni, most azonban már nem tud feltartóztatni minket, bent természetesen gyűjtsük be a tárat és a ragtapaszt. A kripta tetejéről ugorjunk ki, majd a már ismert úton jussunk be ismét a másik kerítés mögé. Van ott egy angyal szobor is, másszunk fel mögéje, és döntsük el (gyerekek, ne vegyetek példát Laráról, a temetői vandalizmus nem szép dolog, igaz az emberek és kutyák lelövöldözése sem, Lara rossz, rossz lányka). Az eldőlt szobor széttör egy sírt, azon keresztül pedig most már tényleg lejutunk Bouchard rejtekhelyére.

BOUCHARD'S HIDEOUT

Természetesen (a pálya nevéből és korábbi tapasztalatainkból következően) újabb csatornarendszeren kell átverekednünk magunkat, hogy végre megkérdezhessük a maffiafőnököt, hogy tud-e valamit Von Croy ügyeiről azon túl, hogy fegyvert adott el neki. Itt mindjárt egy szép kövér patkány jön velünk szembe, ezeknek PC-n egy golyó is elég, így lehet, hogy a PAL verzióban is, az NTSC változatban azonban sokkal szívósabbak, de ritkán okoznak sérülést, és nagyon keveset, így az irtásuk nem szükséges, Angeline Jolie biztosan élve hagyná mindet, hiszen ha hihetünk a bulvárlapoknak, az ő háziállata is éppen egy patkány. Az itteni ajtón nem tudunk bemenni, haladjunk tovább, a saroknál elkezd leszakadni a padló, fussunk és ugorjunk a következő sarokra, a következő leszakadt részen pedig a kábelbe kapaszkodva másszunk át. Igaz az sem tragédia, ha valamelyik lyukba beleesünk, nem mély egyik sem, és vissza tudunk mászni a sarokra. A következő sarok ismét csapdát rejt, már van ott egy kis szakadék, de az előtte levő platform is megdől, itt nyugodtan essünk le a vízbe, a fal repedésein úgysem juthatunk át, az csak átverés (meglepően sok ilyesmivel találkozhatunk amúgy a játékban, korábban a játéktervezők nem csapták be így a játékost). Ússzunk végig a járatban, a végén az oldalsó, gyökeres falon másszunk fel, majd a repedésen csüngve másszunk tovább oldalra, vissza a folyosóra. A folyosó végén a törmeléket húzzuk meg, majd oldalt az alacsony rácsos ajtót rúgjuk be, és kússzunk át rajta. Itt is van egyébként egy patkány, a csapdák mélyén pedig több is. Vegyük fel a lőszert, majd az ajtókon és folyosón keresztül a kiindulópontba jutunk vissza, most azonban már a másik irányba is elindulhatunk, hiszen a törmeléket eltakarítottuk az útból.

A vízen ússzunk át, préseljük át magunkat a falrepedésen, majd az ajtón át menjünk a következő szobába. Itt egy félig kocsonyás szörny-ember szenved egy ágyon, nem kell tartanunk tőle, nem támad, és később sem fog. Vegyük fel az egészségügyi táskát, majd menjünk tovább az elágazáshoz. Jobbra még csak zsákutca van, a szemközti szobában vegyük fel a tárat, majd a harmadik ajtón nyissunk be, és végre megtaláljuk Bouchard-t. Itt ismét egy olyan beszélgetés jön, amit mi irányítunk, van elágazás is, bár tapasztalataim szerint csak egy, ha az első alpári, nem udvarias választ sütjük el (egyébként ez sem lenne logikátlan, hiszen lehet, hogy pont a gengszter szleng lenne a nyerő), Bouchard egyszerűen agyonlő minket és gémóver.

A többi választásnál úgy tűnik mindegy, hogy mit választunk, mindig ugyanaz történik, és ugyanannyi információval is leszünk gazdagabbak, nekem mindenesetre a második válaszom az első lehetőség volt, a harmadik pedig a második. Bouchard megerősíti, hogy Von Croy tényleg tőle vásárolt fegyvert, sőt rendelt még robbanóanyagot és térképeket is a Louvre alatti csatornarendszerhez, azt viszont tagadja, hogy ismerné Eckhardtot. Mi is kérünk egy kört abból, amiből Von Croy, Bouchard üzletet ajánl, ha elviszünk néhány cseh útlevelet az üzlettársának, Rennes-nek, a cuccokat megvehetjük az uzsorás boltjában. Ezek után húzzuk meg az itteni kart, majd menjünk ki a szobából, végig egyenesen és be balra, itt vegyük fel a tölténytárat, toljuk a ládát hátra közvetlenül a bejárat elé, másszunk fel róla egy másik karhoz, azzal pedig nyissuk ki a Bouchard szobájában levő kijáratot, amin keresztül lépjünk olajra.

ST. AICARD'S CHURCH

A templomba jutunk, itt szintén egy játéktervezői hibával találkozhatunk, ismét összeszedhetjük a templomban az összes tárgyat, akkor is, ha ezt már korábban megtettük, ez ráadásul kivételesen most a PC és a PAL verziókra is áll. Ez mondjuk ezeknél csak egyszeri alkalom, tehát maximum kétszer lehet mindent felszedni, ez nem tesz lehetővé komoly cheatelést.

PARISIAN GHETTO

Biztos voltam benne, hogy innen visszamehetünk Francine-hez, és begyűjthetjük az említett tárgyat így szintlépés után már erősebben, de most már nem tudunk bejutni a nőhöz a kóddal, sem akkor, ha a Pierre sztorit csináltuk, sem akkor, ha a Bernard sztorit, de persze ott még a zárkombinációt sem szabadna tudnunk. Természetesen most egyetlen dolgunk van az utcán, el kell mennünk ismét Rennes-hez, ahogy Bouchard-ral megegyeztünk.

RENNES'S PAWNSHOP

Miközben megyünk be, egy magas, ősz, lófarkas és szemüveges ember jön velünk szembe, az üzletet feldúlva találjuk utána, a tulajdonost pedig vérbe fagyva. Nem nehéz kitalálni, hogy a gyilkost láttuk, aki maga a Monstrum, és természetesen a Pieter Van Eckhardt névre hallgat. Lara látványosan az asztalra helyezi az útleveleket, de ennek ellenére – ismét tervezői figyelmetlenség miatt – továbbra is a tárgylistában maradnak a tárgyak. A hátsó szobában vegyük fel a halott Rennes tárcáját, kutassuk át, és a 14529-es számot találjuk benne, ez természetesen a széfkamra zárkombinációja, használjuk is. A szobában egyébként rengeteg érdekességet találunk, sok-sok valószínűleg masszív fegyvert rejtő ládát is, de sajnos nem vehetünk fel semmit, ezek mellett érdekes még a csapóajtó és a ketyegő bomba is. Az apró széfkamrában mentsünk állást, mert kemény rész jön, majd gyűjtsük be a két pisztolyt, a két töltényt, a detonátorral felszerelt dinamitot és a Von Croy-nak szánt térképeket is, amikért valószínűleg már nem tudott eljönni.

Az utolsó tárgy felvétele után a mozgásérzékelő észlel minket, beindul a bomba nagyon gyors visszaszámlálója, ami néhány másodpercen belül az egész épületet a levegőbe repíti, ráadásul az ajtó is bezáródik, Rennes biztonsági rendszere elég brutális. Nagyon gyorsnak kell lennünk, ez a játékban a legveszélyesebb időzített helyzet, tehát minden mozdulatot hiba nélkül kell végrehajtanunk. Először természetesen a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót, majd rohanjunk a csapóajtóhoz, azt is nyissuk ki, essünk le rajta, azonnal engedjük el a Lara által automatikusan elkapott peremet, csináljunk egy fordulásos bukfencet, szaladjunk a túlsó irányba, ugorjunk a lyukba, forduljunk balra, és végül rohanjunk, mint a gép.

Itt érdekes átvezető részeknek lehetünk szemtanúi, Lara kirohan és kiugrik a lángoló szennyvízcsatornából, hajszál híja, hogy megúszta élve, Kurtis pedig tisztes távolságból, a Szajna túlpartjáról higgadtan cigizve figyeli az eseményeket, mint aki pont erre számított, ezért is foglalta el jó előre a figyelőállást. Vágás. Néhány fura, idősebb ember tárgyal valahol, vezetőjük az imént megismert Eckhardt, így nem nehéz kitalálni, hogy ők a naplóban emlegetett több száz éves sötét alkimista szervezet, a Cabal. Beszélgetésükből kiderül, hogy három festményt már megszereztek, és hamarosan elérik a Louvre alatti negyediket és Prágában az utolsót is, ha pedig mindez összejön, Prágában végre fel tudják támasztani a festmények segítségével az utolsó Nephilimet, az Alvót. Ezzel zárult a játék első fejezete, következik a második a háromból.

LOUVRE STORM DRAINS

Lara a térképek segítségével bejutott a Louvre alatti csatornarendszerbe, innen kell bejutnunk a múzeumba, hogy onnan elérhessük az alatta folyó ásatás területét. Induljunk egyenesen, vegyük fel a csokit, lőjük le a patkányt, majd ne a vízben, hanem a szemközti lépcsőn menjünk tovább és vegyük fel a nagy egészségügyi csomagot is. Menjünk vissza a vízhez, haladjunk benne, lőjük le a patkányt, a járat végén pedig egy olyan helyre jutunk, ahol három járat találkozik, van egy használhatatlan gép, középen pedig egy lyukba nagyon erős sodrású víz ömlik le (bár igazság szerint sokkal inkább felszálló gőznek tűnik).

Itt találhatunk egy vékony, függőleges csövet is, ezen másszunk fel a magasba egy platformra. Szaladjunk körbe, kapcsoljuk át a kapcsolót, ami leállít egy ventillátort, ez után jussunk vissza a földszintre és azon a járaton menjünk be, ahonnan a kijövő cső lefele görbül. Itt is van egy patkány, oldalt másszunk fel a ventillátorhoz, fordítsuk el, erre szintet lépünk, és kússzunk be mögé. Vegyük fel a lőszert, tekerjük meg a csapot, majd ahogy jöttünk, menjünk vissza a központi terembe. Most válasszuk a harmadik, nyitott csöves járatot, menjünk tovább balra, vegyük fel a lőszert, lőjük le a patkányt, tekerjük meg a csapot, majd irány a központi terem ismét. Újra másszunk fel a korábbi csövön, a magasban keljünk át a vékony daruhídon, tekerjük meg a csapot, vegyük fel a tárat és a platform túlsó végében ugorjunk fel a létrára, ezen tudunk csak felmászni, a másik, törött létrán nem. Innen másszunk még feljebb, menjünk körbe, majd kapjuk el a fejünk felett a csövet, és kapaszkodjunk át a túloldalra. Természetesen ezt a csapot is tekerjük meg jól, másszunk vissza, majd az itteni daruhídon is menjünk át, majd vegyük fel az ajtó előtti tárat.

Most a már ismert úton jussunk le a földszintre, a lyukban most víz áll, azon át folytassuk utunkat, a kanyarokat nem írom le, mivel nincsenek zsákutcák, és rengeteg időnk van, mindenki simán át tud úszni az előzőhöz hasonló, középen lyukas helyszínre. Itt természetesen a ledőlt, rácsos hídon másszunk fel, majd a fejünk felett átívelő csövön másszunk tovább, és középen engedjük el a csövet úgy, hogy a daruhídra érkezzünk. Ezen menjünk a csapig, fordítsuk el, majd ismét menjünk a daruhíd közepéig, és vagy ugorjunk át, vagy a csövön másszunk át a platform elkerített részére. Itt ismét egy leszakadt rácsos platformon kell felmásznunk, itt is ugorjunk át a csaphoz, tekerjük meg, majd ugorjunk vissza, és ugorjunk át az ajtóhoz onnan, ahonnan felértünk, nekifutásból nem nehéz. Az ajtó mögött már ismerős helyre jutunk (még két alternatív útvonalon is idejuthatunk, de ez a legrövidebb), sétáljunk át a daruhídon a szemközti járatba, és azon át folytassuk utunkat.

Egy újabb csarnokba érünk, aminek közepén egy nagy medence van, itt másszunk ki a csőből, ereszkedjünk le, és Lara megjegyzi, hogy olajszagot érez, a kiömlött olaj ugyanis mindent beterített, a víz felszínét is, itt fogunk mi falat robbantani. A helyszínnek két alternatív megoldása van, nagyjából mindkettő ugyanolyan könnyű, de egyiknél sem juthatunk újabb tárgyakhoz, így mindegy, hogy melyiket választjuk.

1-es módszer: Menjünk balra az olajoshordókhoz és a felkiáltójellel jelölt nagy hordón vagy bojleren nyomjunk X-et, Lara kiélesíti és rárakja a robbanóanyagot, és figyelmeztet, hogy rövid időnk maradt a víz alá merüléshez, tehát ugorjunk hátra a vízbe és merüljünk alá. A tartály felrobban, nagy lyukat üt a falba, mi azonban nem merülhetünk fel, mert a víz felszíne is lángol. A víz alatt ússzunk be a bal oldali járatba, végig egyenesen, majd a végén balra folytassuk az utunkat, a két apró elágazásnál is balra forduljunk, így a magasban lyukadunk ki. Ereszkedjünk le, balra másszunk fel a létrán, a következőn ne másszunk le, hanem a létra tetejéről ugorjunk, így átugorjuk a tűzfészket. A következő létrán is másszunk fel, majd a rámpa végén ereszkedjünk le, menjünk ki a falba robbantott lyukon át, és induljunk az ajtó felé, jön is a következő pálya.

2-es módszer: A leereszkedés után jobbra induljunk, másszunk fel a létrán, le a következőn és fel az azutánin. Innen nem messze is láthatunk két felkiáltójellel jelölt bojlerszerű tartályt, a létra tetejéről, a platform széléről oda ugorjunk át. Itt is nyomjunk X-et, majd ugorjunk hátra a vízbe, mielőtt a detonáció bekövetkezik. Ismét ússzunk át a bal oldali járaton és jussunk fel a magasba a fent említett módon. Most más tartály robbant fel, és máshova is kell eljutnunk, sőt a helyszín is máshogy rendeződött át. Ereszkedjünk le a mélybe, a bal oldalon ugorva másszunk fel oda, ahol az egyik létra állt, majd az itteni cső tetejéről felugorva kapaszkodjunk a levegőben lógó kis csövek egyikébe, és így másszunk át a félig leszakadt platformra. Erről másszunk fel a nagy csőre, sétáljunk a berobbant falhoz, ereszkedjünk le, és ez esetben is az ajtó felé menjünk a pálya elhagyásához.

LOUVRE GALLERIES

Elérkeztünk a világ legismertebb múzeumába, a híres Louvre-ba, ez egy roppant látványos pálya, a szobrok és festmények jól néznek ki, tehát megcsodálhatjuk a világ legnagyobb művészeti alkotásait is csak úgy mellékesen. Ez egyébként egy erősen Metal Gear jellegű szint, leginkább itt hatékony a settenkedős, bujkálós taktika, szinte minden őrt likvidálhatunk hátulról úgy, hogy kitörjük a nyakát. Persze szemből is felvehetjük velük a harcot, de úgy elég kemények, sokkolóval vannak felszerelkezve, amit mi is zsákmányolhatunk a pályán (pontosabban mi nem kézi sokkolót, hanem drótokat kilövő sokkoló pisztolyt szerezhetünk), és ami szerintem az egész játék leghatékonyabb fegyvere, egy lövéssel óriási távolságból is kinyírhatunk minden halandó embert (a főnökök persze más kategóriába tartoznak).

Induljunk el a lépcsőn felfelé, az első ajtót még nem tudjuk betörni, itt egyébként egy kamera is pásztáz, ha elslisszolunk előtte (és később a többi előtt) úgy, hogy nem kerülünk a hatósugarába, nem jelenik meg egy kopasz őr, aki rendszerint a környéken mászkálókat is riadóztatja. A lépcső tetején váltsunk sunnyogó módba, lopakodjunk be az őr mögé, és törjük ki a nyakát az X-szel, így fel is vehetjük az első sokkoló pisztolyunkat.

Menjünk tovább, az ajtó után egy kiállító terem fogad minket, amit rengeteg álló és mozgó lézer véd. Nem történik tragédia, ha az egyiket megszakítjuk, ilyenkor lezáródnak a kijáratok, és bejön egy őr, ha pedig végzünk vele (szándékosan sem ezt, sem a kamerást nem érdemes előcsalogatni, nem ejtenek el semmit), a terem elején a kapcsolóval alapállapotba hozhatjuk a lézereket és ajtókat, és kezdhetjük a helyszínt elölről . A terem megoldásához először másszunk fel a vitrinre, innen pedig a bal oldali, kiakasztott kőtömbre ugorjunk át, és másszunk fel. Vegyük fel a nagy egészségügyi csomagot, majd innen nekifutásból ugorjunk az első lézersor mögötti vitrinre. Most ugorjunk át a középső vitrinre, és nekifutásból ugorjuk át a hat sor lézert is, természetesen akkor induljunk, amikor a mozgó lézerek lefele tartanak, így pont átrepülünk felettük. A következő lézersor felső két lézere időnként kihagy, a vitrinről ekkor ugorjunk át a következőre. E mellett a hosszú vitrin mellett sok lézer van a talaj közelében, középen pedig egy magasabb lézersor akadályozza a továbbhaladásunkat, a megoldás: a lézersor előtt lógjunk ki a vitrin oldalára, így oldalazzunk át a veszélyes részen, majd a végén nyugodtan essünk le. A legutolsó akadály egy komolyabb lézerháló, ezen sem nehéz az átjutás, a keresztirányú lézerek bizonyos magasság felett elmaradnak, másszunk fel a jobb oldali

vitrinre, és ugorjunk át a függőleges lézerek között, de el is kaphatjuk innen a felső peremet, és át is oldalazhatunk, ez a biztonságosabb.

Az ajtó után a kamera körbemutatja a következő termet, a legjobb, ha itt is lopakodó módba váltunk. Az első lézerek alatt kússzunk át, a következő szakaszon vannak vízszintes és függőleges lézerek is, ez utóbbiakon úgy juthatunk át, ha lopakodó módban a falhoz tapadunk X-szel, és így átoldalazunk. Azonban ez nem olyan könnyű feladat, az őr mindig egy ideig balra néz, majd előre, aztán pedig jobbra, tehát arra is ügyelnünk kell, hogy ne vegyen minket észre. A lézerek után lapuljunk a beugróba, sajnos az őr fokozatosan behúzódik az ajtóba (úgy nézem nem lép, tehát valószínűleg programhiba miatt csúszik fokozatosan), így én csak az NTSC verzióban tudtam kitörni a nyakát (ott is behúzódik, de előnyösebben áll), PC-n megsütöttem a sokkoló pisztollyal, valószínűleg a PAL verzióban is ezt a módszert vagy a kézitusát kell alkalmaznunk. Ezzel az őrrel egyébként mindenképp végeznünk kell, szükségünk van a kártyára, amit halálakor elejt. Még ne menjünk be az ajtón, ami előtt az őr állt, ha kicsit továbbmegyünk, és átszaladunk a kamera látótere mellett, felvehetünk egy nagy egészségügyi csomagot, majd ismét átsuhanva a kamera előtt olvassuk el a tábla feliratát (az e melletti, még zárt ajtó vezet tehát az ásatáshoz), és most menjünk be az előző ajtón.

Itt vannak a leghíresebb festmények, többek között a Mona Lisa is, amit még külön lézerek is védenek. Cselezzük ki a kamerát itt is, és próbáljuk meg a mozgó őr nyakát is kitörni, persze máshogy is hidegre tehetjük. A két üres vitrint tudjuk mozgatni, először húzzuk el a kicsit valamennyire, erre szintet lépünk, ez után a nagyot toljuk a Mona Lisa-hoz olyan közel, amennyire csak a székek engedik. Ez után a kicsi melletti kártyaleolvasót használjuk, ez kikapcsolja nagyon rövid időre a Mona Lisa lézereit (tehát ez ismét egy szűk időzítésű feladat), ez után gyorsan másszunk a nagy vitrinre, onnan pedig ugorjunk a híres festmény vitrinjének tetejére, és másszunk be a szellőzőrendszerbe.

A szellőzőjáratban csak egy elágazás van, a leszedett rácsnál ne kanyarodjunk el, kússzunk tovább, utána pedig másszunk fel a létrán. A rács mögött egy őr mászkál, várjuk meg, míg elmegy, lökjük ki a rácsot, settenkedjünk mögé, és törjük ki a nyakát. A Louvre belső udvarára jutottunk és egyben a galériák feletti tetőre, a középső területen (itt egyébként vigyázzunk, nekem Lara többször átesett a tetőn!) ott másszunk fel, ahol két enyhén zöldes, szögletes szellőzőcső kanyarodik le. A légkondi feletti peremet kapjuk el, és kezdjünk el oldalazni jobbra. A legtöbb helyen fel is mászhatunk pihenni, és gyalogosan is mehetünk, csak akkor kell a peremen lógva oldalazni, amikor akadályba ütközünk. Hamarosan elérünk egy kábelhez, itt egy kicsit különbözik a PC (ami feltételezem, hogy azonos a PAL verzióval, hiszen ahhoz hasonlóan jóval az NTSC-s anyag megjelenése után került piacra, így nyilván azonos változtatásokon esett át) és az NTSC változat.

PC (ami gondolom a PAL verzióra is áll): ne ugorjunk még fel a kábelre, hanem utána a peremen van egy hely, ahol ha kilógunk, lemászhatunk egy csövön. Másszunk le teljesen, nyissuk ki a rács közepén az ajtót csak a könnyebb átjárhatóság kedvéért (a másik oldalról nem lehet), majd másszunk vissza az ablak szintjéig, oldalazzunk a nyitott ablakhoz, figyeljük ki az őrt, amikor az bemegy középre, akkor pedig settenkedjünk utána, hátulról törjük ki a nyakát és vegyük fel a kulcsát. Ez után, ahogy jöttünk, másszunk vissza a csövön felülre a peremre, és most ugorjunk fel a kábelre, amin kapaszkodjunk tovább, egy füst alatt szintet is lépünk. Haladjunk tovább a peremen jobbra és körbe, ugorjunk, ahol kell, a létrán másszunk le, a rács közepén nyissuk ki az ajtót, és menjünk át a belső udvar túlsó végébe, ahol a másik rácsos ajtót az előbb kinyitottuk. Ez alatt van balra és jobbra is egy-egy ajtó, ezeket az utolsó szintlépés óta tudjuk csak betörni, tegyünk így, és az egyikben találunk egy kötszert. Mielőtt visszamásznánk az előző hosszú létrán, a tövénél is menjünk be az ajtón a nemrég zsákmányolt kulcs segítségével, és egy feszítővassal leszünk gazdagabbak.

NTSC: az NTSC változatban ugorjunk fel a kábelre, kapaszkodjunk tovább, egy füst alatt szintet is lépünk. Ez után a peremen találunk egy olyan helyet, ahol ha kilógunk, lemászhatunk egy csövön. Másszunk le teljesen, nyissuk ki a rács közepén az ajtót, ez után látunk balra és jobbra is egy-egy ajtót, ezeket az utolsó szintlépés óta tudjuk csak betörni, tegyünk így, és az egyikben találunk egy kötszert. Most az ablak szintjéig másszunk vissza a csövön, oldalazzunk a nyitott ablakhoz, figyeljük ki az őrt, amikor az bemegy középre, akkor pedig settenkedjünk utána, hátulról törjük ki a nyakát és vegyük fel a kulcsát. Ha ez megvan, másszunk vissza a csövön felülre a peremre, haladjunk tovább a peremen jobbra és körbe, ugorjunk, ahol kell, a létrán másszunk le, a rács közepén nyissuk ki az ajtót csak a könnyebb átjárhatóság kedvéért (a másik oldalról nem lehet), majd a létra a tövénél menjünk be az ajtón a nemrég zsákmányolt kulcs segítségével, és egy feszítővassal leszünk gazdagabbak.

Ez ismét egy súlyos tervezési hiba, ugyanis az első pálya óta (ahol szükséges is volt a továbbjutáshoz) van már nálunk egy feszítővas, így aki akarja, nyugodtan kihagyhatja ezt a tárgyat, és az ajtajához szükséges kulcs megszerzését is. Ez után másszunk fel a létrán, törjük le a lakatot az ottani ajtóról a feszítővas segítségével, és menjünk be. A szellőzőrendszeren keresztül másszunk tovább ismét Bruce Willis stílusban, utána létrázzunk, haladjunk még tovább, majd essünk be a raktárba. Itt nincs semmi felvehető, figyeljük meg, hogy mikor halad el az őr a folyosón, menjünk ki, settenkedjünk utána, és törjük ki a nyakát. Menjünk be a folyosó következő ajtaján, itt egy nagyon komplex (azaz nagy poligonszámú és ezáltal látványos) kis restaurátor laborba jutunk. Igazából itt még nem tudunk semmit sem csinálni, a két szekrény üres, a röntgenfülkében sem tudjuk kivenni a szekrényből az élénken csillogó gázmaszkokat, a hely és a csillogás lényege az, hogy megjegyezzük a maszkok pontos helyét, egy későbbi pályán ugyanis visszatérünk a Louvre-ba, és akkor rövid időnk lesz az idetalálásra. Igaz egy programhiba miatt van lehetőségünk itt csalásra, és ezáltal megszerezhetjük idő előtt illegálisan a gázmaszkokat, mind a hármat, és ez nem hinném, hogy bezavarna a játékmenetbe. Álljunk meg a szekrény előtt, nyomjuk meg a háromszöget, azaz a guggolás gombot, és az animáció felénél egy kis időre felvillan a kéz ikon, ekkor nyomjunk X-et, és miénk lesz a gázmaszk.

Ez után menjünk a folyosó következő termébe, itt van egy kopasz őr, figyeljük ki, amikor pedig háttal áll, lopakodjunk mögé, és törjük ki a nyakát, majd vegyük fel a pisztolyát. Érdemes megjegyezni, hogy mivel innen lehet figyelni a kamerákat, nyilván pont ez a kopasz őr jön elő mindig, ha a kamerák látóterébe kerülünk, és most, miután likvidáltuk, ez továbbra is áll, bár nincs kopasz őr, aki a kamerákat figyelné, ha egy kameránál hibázunk, mégis mindig előkerül egy újabb, ez apró tervezési baki. Most használjuk sorban a számítógépeket, mindegyiknél más-más kamera képét láthatjuk, sőt mozgathatjuk is a kamerákat és zoomolhatunk is velük, kilépni pedig a háromszöggel tudunk. Igazság szerint a bal szélső gép a kulcsfontosságú (bár néhány őrt és helyet kifigyelhetünk a többin is), ezzel Carvier otthonos irodájába kukkanthatunk be, a lényeg az, hogy a gépére ragasztott cimkéről leolvassuk az ajtaját nyitó kódot, ami a 14639-es számsor.

A folyosó végén üssük ezt be a konzolba és jól nézzünk szét az irodában. A tervezőasztalon az öt festmény metszetéről tudjuk meg, hogy azok egyben térképek magukhoz a festményekhez, a kandalló felett pedig azt tudjuk meg a festményekről, hogy fára lettek festve, mint az orosz ikonok, és a fekete alkimista, Pieter Van Eckhardt készítette őket 1300 és 1400 körül, együttesen egyébként valami nagy erejű sötét tárgyat alkotnak. Azonban a Lux Veritatis ellopta ezeket a képeket Eckhardttól, a sötét alkimista tehát ezért keresi az alkotásait olyan nagy buzgalommal, bár szerintem 600-700 év alatt akár újakat is festhetett volna, hehe. A gépnél pedig azzal az infóval gazdagodunk, hogy a Lux Veritatis egyik szerzetese, Obscura Testvér festette felül a gonosz festményeket vallásos témákkal, ugyanakkor valamilyen ismeretlen okból le is másolta őket, ezek lettek a sokat emlegetett metszetek, amikbe bele is kódolta az eredeti festmények lelőhelyeit. Ha a tanulással végeztünk, az íróasztal szekrényéből vegyük fel Carvier kódkártyáját, ennek segítségével menjünk a lépcsőházba a folyosó túlsó végéről nyíló ajtón át, a lépcsők után menjünk ki a folyosóra, és menjünk be a 3-as galériába (a másik ajtó zárva is van).

Itt is sétál egy őr, settenkedjünk utána, és szokásunkhoz híven ropogtassuk meg a nyakcsigolyáit, vicces egyébként, hogy az itteni festményeket már láttuk más galériákban is, nyilván ennyi textúra fért a PS2 videomemóriájába. A kódkártya segítségével menjünk tovább, és cselezzük ki a kamerát a már ismerős helyen. A továbbhaladáshoz majd az új ásatásról szóló tábla melletti ajtón át folytassuk az utunkat, de érdemes egy korábban elérhetetlen helyre is visszamennünk. Verekedjük át magunkat a terem túloldalára a már ismert módon (az NTSC verzióban nekem ekkor egy plusz őr is megjelent, én meg persze jól megsütöttem), oda, ahonnan eredetileg jöttünk, a kódkártya segítségével menjünk ki az ajtón, és menjünk vissza egészen a pálya legelejére. A nagy lézeres termen most már simán átmehetünk, de a kamerákra továbbra is ügyeljünk. A pálya elején az egyik lépcsőfordulóban az ajtót korábban még nem bírtuk betörni, most már elég erősek vagyunk ehhez, gyűjtsük be a bent található ragtapaszt és egészségügyi táskát, majd ismét menjünk vissza az ásatáshoz vezető kódkártyás ajtóhoz, és azon keresztül haladjunk tovább. A lépcsőről nyíló terembe nem érdemes bemenni, üres, és a bent mászkáló őrt sem érdemes kivonni a forgalomból, mert nem ejt el semmit. A lépcső aljáról nyíló ajtón keresztül menjünk tovább, pár lépés után két acélajtóhoz jutunk, ha valamelyiket kinyitjuk, át is kerülünk a következő pályára.

THE ARCHAEOLOGICAL DIG

Elérkeztünk az ásatáshoz, itt látszólag sokfelé mehetünk, de valójában nem valami kiterjedt ez a pálya. Ha egyenesen haladunk, a konténer ajtaja mindig kinyílik, és ha settenkedünk, az ott téblábolό ürge akkor is észrevesz minket, így a legjobb megsütni a sokkolóval, úgyis ugyanilyen fegyvert ejt el. Menjünk be a konténerbe, ami egy generátorház, és kapcsoljuk át a kapcsolót, így megindul az áramtermelés. Menjünk tovább a konténer mellett, de akármilyen halkan settenkedünk, egy fegyveres őr mindenképp előjön (nyilván a generátor hangjára), legjobb, ha ezt is megsütjük, úgyis hátrahagy egy fegyvert. A másik konténerben a számítógép segítségével újabb dolgokat tudhatunk meg a Nephilim fajról, az angyalok és emberek szentségtelen hibridjéről, egész pontosan azt, hogy képesek voltak az alakjukat is változtatni (ez sok mindent megmagyaráz majd később), továbbá, hogy a bibliai időkben haltak ki, és Törökországban van az utolsó halott példányuk. A fénymásolóból vegyük ki a céltáblára emlékeztető rajzot, majd menjünk tovább a két konténer közti ajtón (az NTSC verzióban ilyenkor szokott nekem jönni még egy őr).

Ebben a teremben egy röntgengépet találunk, de nem orvosit, hanem régészit, ezt daruval lehet mozgatni a föld felett, így láthatóvá válnak a föld alatti csontok és egyéb tárgyak. Használjuk a gépet, pásztázzuk a földet, a bal felső sarok környékén a gép jelez egy különös alakzatnál, ki is léphetünk a háromszöggel, a jel pedig már a lefényképezése pillanatában ki lett nyomtatva, vigyük magunkkal a nyomtatóból kijött papírt is.

Menjünk vissza az ásatáshoz, és másszunk le a létrán. A létra aljáról jobbra menjünk, másszunk le a következőn is, a felfele vezető létrát ignoráljuk, ugorjuk át a szakadékot, másszunk le még egy létrán, és az utolsó lefele vezetőn le is jutunk a mélybe, ahol egy őr vár ránk, természetesen tegyük hidegre. A másik felfele vezető létrán másszunk fel, majd másszunk tovább a mászható falon (Lara néha kissé beakad, ez esetben próbálkozzunk tovább), néhány kiszögellésnél meg is pihenhetünk. A rácsnál ugorjunk fel, Lara meglepő módon belecsimpaszkodik, a felül átívelő sziklába (ez azért nem semmi mutatvány, titánból lehetnek a körmei), így függeszkedjünk és másszunk át a túloldalra. Innen balra másszunk fel a deszkaplatformra, arról pedig a hídra, ahonnan bemehetünk a kör alakú rajzolathoz, ezt kell megnyitnunk, és innen jön majd a következő pálya. A villogó kapcsolótáblával küldjük le a liftet, majd haladjunk egy kicsit visszafelé, a híd, a deszkaplatform és az alatta levő platform után ugorjunk át a leeresztett liftre, ez azonban nem egyszerű feladat, mert Lara szinte mindig a híd aljába csimpaszkodik bele elugrás helyett.

A liftről egy őrülten forgó „szerencsekerékhez" érkezünk, ez a jöttünkre leálló zárszerkezet egy roppant egyszerű feladvány, mivel már minden információval rendelkezünk a megoldásához, a kérdés csak annyi, hogy elég figyelmesen játszottunk-e. A szerkezet a következőképp működik: ha meghúzzuk a kart, egyes tárcsák az óramutató járásával megegyezően, egyesek ellenkezően fordulnak el, és a bal oldali keretbe kellene kiraknunk a zárat nyitó kombinációt. Ha jobbra felmegyünk, akkor találunk még négy kart, amik szintén a géphez tartoznak, ezekkel rögzíthetjük a négy tárcsát, mint a nyerőgépeknél. Így már könnyedén ki tudjuk pörgetni a keretbe az ábrákat, kérdés, hogy milyen ábrákat kellene kipörgetnünk. Üssük fel Von Croy naplóját, és a legutolsó oldalon van útmutató a géphez, az öreg ugyan nem találta meg az összes jelet, de az első ábrát, az alul hiányos félholdat és az utolsót, a rovarszerű valamit már kiokoskodta (Von Croy rajza ugyan nem egészen pontos, de kétség nem fér hozzá, hogy melyik a megfelelő ábra), ezeket tehát állítsuk be. A maradék kettőhöz pedig mi végeztünk kutatómunkát ezen a pályán, mindkét jel megvan már nekünk papíron, a második ábra kicsit Ankh-ra emlékeztet engem (igaz ez sem pontos, a röntgenfelvételnek pont a tükörképét kell beállítanunk), a harmadik ábra pedig a céltábla. Ha megoldottuk a rejtvényt, menjünk vissza a korábban látott körhöz, és essünk le a lyukba. Ha a liftről nem tudnánk visszaindulni, akkor először a nagy deszkaállványra ugorjunk, és onnan a már jól ismert platformra.

TOMB OF ANCIENTS

Innen kezdődnek az igazán klasszikus Tomb Raider pályák. Induljunk lefelé, a szakadéknál és a gerendánál ereszkedjünk le, aztán a peremhez érve a kamera körbemutatja a gigantikus méretű arénát – itt egyből jól el is lehet akadni. Tomb Raider aranyszabály, hogy ha már nincs hova menni, ugrani és kapaszkodni, akkor bizonyára valamelyik fal mászható, még ha kevésbé látható is, nincs ez másként most sem. Itt egyébként sok denevér is kavircol, néha betámadnak minket itt-ott, kábé olyan veszélytelenek, mint a patkányok, természetesen csak fegyverrel harcolhatunk ellenük, de nem kell sok golyó nekik.

Lógjunk tehát ki a peremnél, és húzzuk a kart lefelé, hogy Lara másszon is, ne csak oldalazó módban legyen. Így másszunk le egy szinttel mélyebbre, itt jön az első denevér is. Ugorjunk át a gerendára, onnan be a barlangba, a lyukban pedig ereszkedjünk le. Elérkeztünk a törött hídhoz, természetesen nekifutásból ugorjunk át a másik oldalra, és szedjük le a ránk támadó denevért is. Az itteni ajtó nem nyílik, sem a csapóajtó (majd sokkal később fog), vegyük fel a kötszert, majd nekifutásból ugorjunk át arra a kiszögellésre, amelyiken nincs vízköpő. Innen balra a vízköpős platformra ugorjunk át, az elején lógjunk ki, és kapaszkodjunk át a túlsó oldalára, innen pedig már óvatosan leeshetünk egy nagyobb platformra. Ennek közepén jól látható, hogy mászható a fal, lógjunk ki, és másszunk egy szinttel lejjebb. Innen az egyik oldalfalon kezdjünk el mászni, másszunk körbe a másik oldalra és hosszan le, még egy szinttel lejjebb. Innen természetesen a gerendára ugorjunk át, ott pedig húzzuk meg a kart, mire a falból rengeteg platform csusszan ki, így már könnyebben közlekedhetünk. Először le kell jutnunk, ehhez nem írok külön receptet, mert mindig jól látszik, hogy hova kell ugranunk, és sok lehetőségünk sincs.

A talajszinten az első csontvázgladiátor fogad minket, ezek elég buta, lomha, de gyakorlatilag halhatatlan lények, nem érdemes harcolnunk velük, mindig újra felkelnek, ugyanakkor, ha elég messzire elszaladunk előlük, öregesen csak hosszú másodpercek múlva érnek utol minket, így a többségüket könnyű lerázni. Megszabadulni egy módon lehet tőlük, amennyiben a helyszín adott, azaz van egy mélyebb rész, mondjuk egy vízzel teli medence vagy egy lávás szakadék, lelökhetjük őket, és többé nem lesz rájuk gondunk, de jelen esetben erre nincs lehetőségünk, marad a futás, ami a közismert szólás szerint szégyen, de hasznos. Itt kússzunk be a járatba, húzzuk meg a kart, és ismét kijönnek újabb platformok a falakból (nekem egyszer programhiba miatt előfordult az, hogy néhány platform ekkor nem jött elő, a kart sem lehetett újra meghúzni, így vissza kellett töltenem egy korábbi állást, nem tudom ez mennyire gyakori). Most ezeken kezdjünk el felfele mászni és ugrálni, igazán most is egyértelmű, hogy mikor mi a cél. Egy barna platformra érkezünk végül, innen ugorjunk fel a karhoz, amit már korábban is láttunk, ezt is húzzuk meg, és most végre megnyílik az aréna aljában a csapóajtó, tehát ismét a már ismert úton kell lejutnunk, ez egyébként sokkal nehezebb, mint a feljutás, nehezebb bemérni, hogy hol van szükség nagy és hol kis (L1-es, azaz séta gombos) ugrásra.

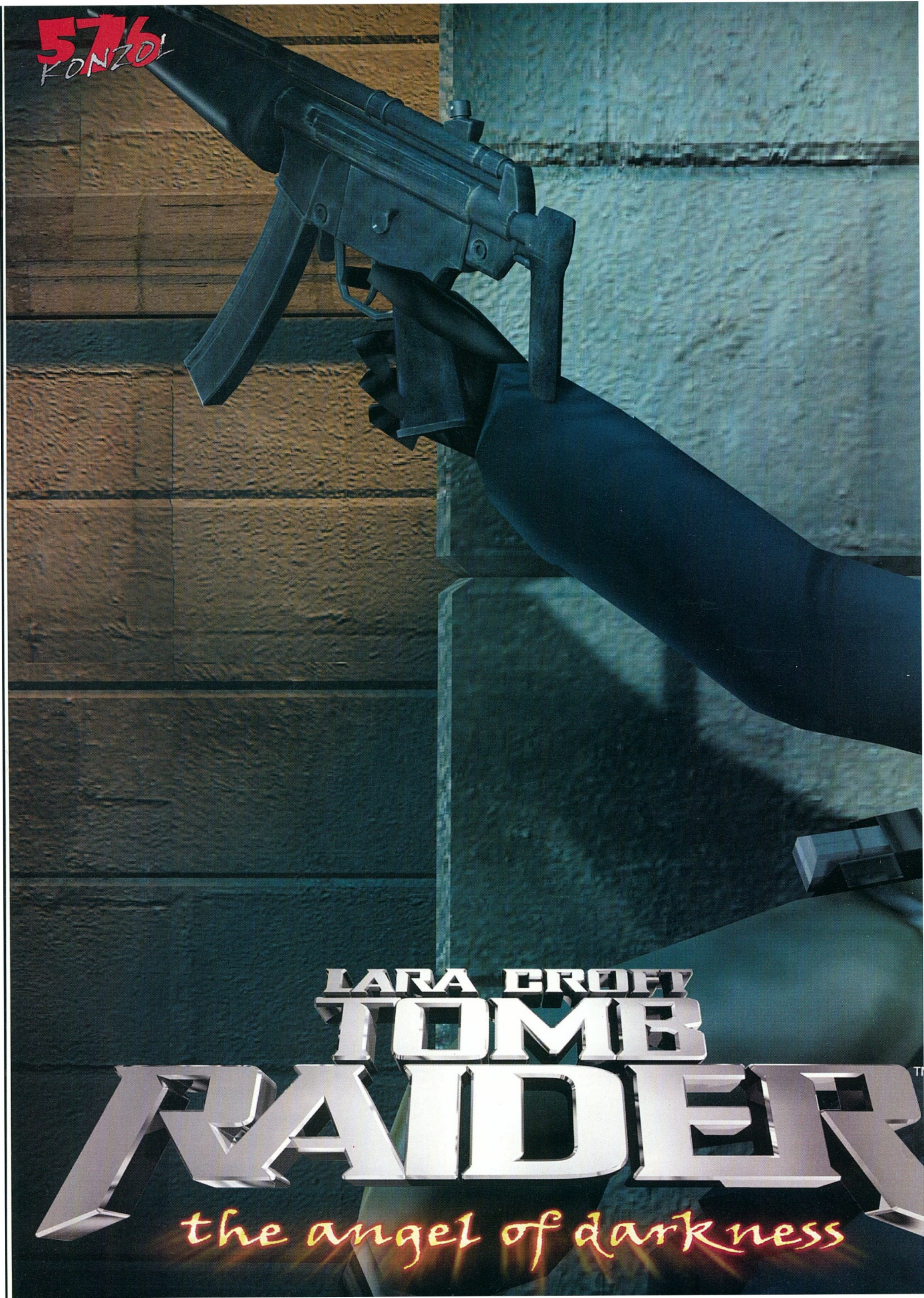
Lent essünk le a csapóajtónál, itt akkor leszünk bajban, ha utánunk esik a lovag is, mert a szűk barlangban nagyon nehéz kerülgetni. Az elágazásnál először menjünk jobbra, és az ajtó bedöntése után a szintlépés mellett két csomag lőszerrel és egy sörétes puskával is gazdagabbak leszünk. Haladjunk tovább a barlangban, a következő ajtó után egy olyan helyre érkezünk, ami hasonló a Tomb Raider 1 legelejére, egy hosszú termen kell végigszaladnunk, amiben több akadály is van, így ez egyfajta vesszőfutás. Elindulás előtt húzzuk meg a jobb oldali kart, ez nyitja a túlsó, időzített ajtót, tehát gyorsnak is kell lennünk, ha ki akarunk időben érni a teremből. Három szakasz dárdákat köpködő fej van itt, ezek a veszélytelenebbek, és van szintén három szakasz oldalról döfködő lándzsa is, akkor ugorjunk át ezek felett, amikor a felsők be vannak húzva. Bár nehéznek látszik, ha jól indulunk el, és a dárdáknál nem ugrunk, csak átszaladunk, sérülés nélkül is könnyen meg lehet csinálni a helyszínt. Haladjunk tovább, és az ajtók után jön is a következő pálya.

THE HALL OF SEASONS

Az Évszakok terme (bár a Négy Elem Terme ésszerűbb elnevezés lenne) pálya is hasonló kicsit a Parisian Ghetto-hoz, innen is több alpályára mehetünk tovább, természetesen itt kevesebb van, csak négy darab, mindegyik egy-egy őselemnek felel meg, és mindegyik eléggé kemény, ezeket egyébként bármilyen sorrendben meglátogathatjuk és megoldhatjuk. A bejárat mögött négy festményt láthatunk a falon, továbbhaladva pedig egy nagy körcsarnokba érkezünk, ami körül rengeteg ajtó látható. Itt is botorkál egy lassú csontvázlovag, természetesen ezt is kerüljük el nagy ívben. Ezek mellett még láthatunk egy most még hasznavehetetlen leomlott romos falat és a terem közepén négy nagy gombot, ezekre állva nyithatjuk meg az alpályákat, melyek mindegyikét teljesítenünk kell természetesen. Ha egy gombra ráállunk, mindig három ajtó nyílik ki, az ajtók előtt és mögött is függenek táblák, mindig az a helyes ajtó, aminek a hátsó táblája megegyezik a gomb ábrájával. Mindegyik ajtó mögött egy kart találunk, tehát a megfelelő kar meghúzásakor nyílik ki a továbbvezető hátsó ajtó. A nem megfelelő kar esetében pedig büntetésből lezuhanunk (bár van időnk elugrani is) egy rengeteg csapdával teli körfolyosóra, egyfajta kínzókamrába, azonban ez sem haszontalan, mert egyrészt lent is sok extrát gyűjthetünk be, másrészt a négy alpálya teljesítése után is arra kell továbbmennünk. Először tehát pipáljuk ki az alpályákat, a többi jöjjön utána.

Folytatás októberben!
Credo


STAR WARS®
KNIGHTS
OF THE
OLD REPUBLIC™

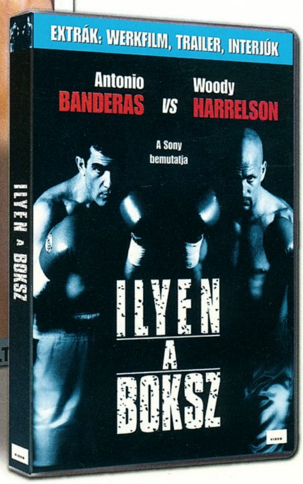

LARA CROFT
TOMB
RAIDER™
the angel of darkness

MEGJELENT A T3 LEGÚJABB SZÁMA

INGYENES MELLÉKLET – TRÜKKÖK A DIGITÁLIS FOTÓZÁSHOZ



- SPOT-ÓRÁK
- BLUETOOTH-HEADSETEK
- HIGH TECH LAKBERENDEZÉS
- KÜLTÉRI HANGSZÓRÓK
- DIGITÁLIS FOTÓPÁLYÁZAT
- TÚLÉLŐ FELSZERELÉSEK
- FILMKÉSZÍTÉS
- PLAYSTATION 3



DVD MELLÉKLET: **ILYEN A BOKSZ**

INFO: 412-1916 ÁRA: 1 890 FT DVD–MELLÉKLETTEL

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

THE ITALIAN JOB

A Playstationös Driver óta (a 2D-s GTA-k nekem nem igazán jöttek be) szerintem hatalmas üzlet lenne a vezetős-gengszteres-üldözős-küldetéses játékokban, mégis egy kezemen meg tudnám számolni, hogy hány játék jelent meg ebben a stílusban. Ha a folytatást nem számolom, akkor PS1-re mindössze a World Scariest Police Chases (nagy király játék!) és az Italian Job létezik, míg PS2-re a két GTA-án kívül szinte semmi sincs. Jó, mondjuk ott a Getaway, ami totál játszhatatlan, és a Starsky & Hutch, ami meg fél nap alatt végigjátszható, de ezennel vége is a felsorolásnak, mert például a Stuntmant (ami szerény véleményem szerint egy őrült kapkodás az elejétől a végéig) már nem ebbe a kategóriába tartozik. Talán ezt az űrt próbálja meg betölteni a most megjelent The Italian Job. Mint ahogy azt már az előbb említettem is, létezik pont ezzel a címmel PS1-re is egy játék, de nincs ok az aggodalomra, míg az előbbi a régi, hetvenes évek béli TV filmsorozatra építkezik, addig az új olasz meló, egy vadiújas 2003-as mozifilm alapján készült, asszem'. Mivel a filmet nem láttam, okoskodni nem akarok, hogy aztán jól én is jól beégjek, mint egyesek, mindenesetre nem lehet túl régi, mivel az a figura játszik benne, aki a Blöffben a Török szerepét nyomta. A Martin mondott valamit, valami film újrafeldolgozásról, de hát akkor se nagyon figyeltem oda, meg aztán ebben a DVD-s dologban nem is igazán vagyok otthon, mivel nincs TV-m, és a játékokat is a borítójuk, meg az internetes vélemények alapján szoktam értékelni :) Végül is minden milyen okból: itt a játék, szóval ismertessük.

HOLLYWOOD, HOLLYWOOD DE CSODÁS

Intro van, azt még végig is lehet nézni: ügyesen van vegyítve a játék és a film. A főmenü nem túl ötletes, mivel a készítők a Colim McRae Rally 3 menüjének dizájnját másolták le, csak felülre odabiggyesztettek egy képet három Mini Cooperről.

Story Mode: itt játszhatjuk végig a játék történetét. Már említettem, hogy nem láttam magát a filmet, így aztán dunsztom sincs, hogy a sztori követi a filmet, vagy csak egy fantázia szülte cselekményvonalat követünk végig a küldetéseket teljesítve (egyébként csak gyanítani merem, hogy a játék követi a filmet, mert a pályák előtt fényképeket mutogat belőle). Azt, hogy mi a játék sztorija tőlem ne kérdezzétek, a második pálya után ugyanis olyannyira elment a kedvem a küldetések előtti átvezető jelenetektől, hogy onnantól kezdve mindet elnyomtam. Tudniillik minden egyes átvezető képsor egy fickó monológjából és a városkép (esetleg az adott járgány) mutogatásából áll: ennél személytelenebbre már csak a monológ nélkül sikerülhetett volna. Sehol egy szereplő, egy párbeszéd, vagy bármilyen történés, ami feldobná a pályák közti hangulatot. A játékban végig valamilyen autót kell irányítanunk Los Angeles utcáin, a járgányból tehát ki nem lehet szállni. A küldetéseink sajnos elég egyszerűek, adva van a fenekünk alá egy verda, adva van a városban egy pont, oda kell eljutnunk a megadott idő alatt. A jobb felső sarokban látod a radart, amin a célterület pirossal van jelölve, egyébként pedig, ha épp olyan pályán van még a rendőrök is feltűnnek rajta kéken világítva. Ezt a monoton, egyik pontról a másikra száguldozást töri meg néha egy-egy követős küldetés, s bár nem játszottam végig a gamét (most épp a tizenegyedik pályán tartok, ahol páncélozott pénzszállítókat kell követnem), kötve hiszem, hogy ez merőben megváltozna a játék végére. A küldetések legtöbbjével van egy hatalmas probléma: az időlimit! Ez nagyon szűkre van szabva (szinte sosincs egy-másfél percnél több időd), majdnem minden másodperce ki van számítva, ami már csak azért is gond, mert a béna radaron csak a piros pötty van feltüntetve. De, hogy miként lehet oda eljutni (tehát mondjuk az utcarendszer hálózata), az nincs, pedig általában a célpontok, mindig egy-egy jól eldugott raktárépületben, körbekerített udvarban, parkolóház bejáratánál vannak, így ha nem ismered a várost, bizony önnyű elvéteni, vagy meg sem találni a helyes utat. Így aztán az egészből csak egy őrült parkettázós rohanás-kapkodás lesz, mérgezett egér módjára keresve a rövidítéseket, a szűk átjárókat, próbálva betartani a pár perces időkorlátot. Néhány pályán kapunk rendőri kíséretet is, sajnos ez is nagyon bénán lett megoldva: kicsit ugyan taszigálnak, de elég, ha lezárják előttünk az utat (nyista tolatás ilyenkor), és már kezdhetünk is elölről mindent. Még jó, hogy ha egy adott misszión belül több feladat is van, akkor nagyon játékosbarát módon, lehetőségünk van csak az épp rontott szakaszt újrakezdeni.

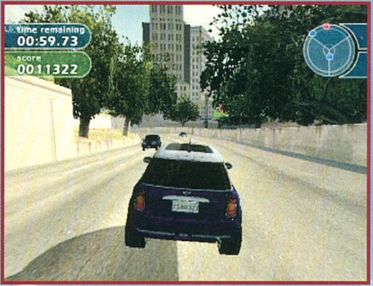
A város egyébként kifejezetten szépen lett megtervezve, még ha közel sincs akkora, mint amit a GTA-ban megszokhattunk. Nekem ez a fajta, kicsit fotórealisztikusabb grafika jobban is tetszik a GTA-nál, de ettől függetlenül a két játék helyszínei még csak nem is említhetőek egy lapon, lévén, hogy az IJ-ben egyáltalán nincs gyalogosforgalom, és a négykerekű járgányok száma is erősen korlátozott, plusz a kinézetük sem túl meggyőző (kivéve a házak tükröződése a szélvédőn, ja meg a vízcseppek). Igaz, így viszont a sebességre nem lehet panaszunk, a kis Minik elképesztően repesztnek a városi forgalomban, de említhetném a város alatt húzódó csatorna- és metrórendszert is, ahol egy bázikus gyorsaságú „tréning" versenyt nyomhatunk. Ezen az egy pályán kívül talán még azt említeném meg, mint jó ötletet, amikor egy fekete sportkocsit kellett követnem, és az beállt egy benzinkútra tankolni! Baromi nagy ötlet szerintem, jó lenne, ha ezt az új GTA-ban is bevezetnék: mármint azt, hogy figyelnünk kellene a benzinmennyiségre is a kocsiban, és lehetne menni tankolni.

De ne ragadjunk itt le a sztori módnál, hiszen néhány játéklehetőség még nyitva áll előttünk, ilyen például a **Free Roam**, ahol mindenféle kötöttség nélkül autókázhatunk, a **Curcuit Racing**, ahol három ellenfél ellen vívhatunk csöcspontos versenyeket, vagy a **Time Trial**, ahol időket döntögethetünk.

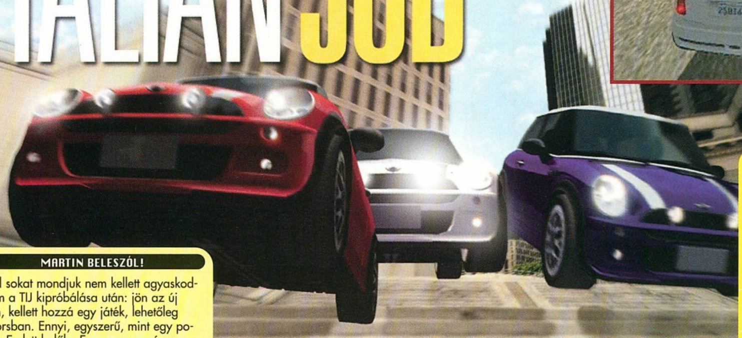
Szándékosan hagytam legutoljára a **Stunt Driving**et, mivel ez a kedvenc részem a játékban. Itt adott idő alatt kell teljesítenünk egy-egy „akadálypályát". Ezek a szintek baromi jól lettek kialakítva, tényleg meg kell szenvedni a teljesítésükért. Próbáljátok ki, megéri! Nem szóltam még a pontozási rendszerről is, pedig a program minden pálya végén először megdobminket egy halomnyi pontszámmal, amik a küldetés teljesítésért, vagy a közben bemutatott látványos vezetési elemekért (pl.: ugratás), aztán elvesz legalább ugyanennyit, ha sokat karamboloztak meg hasonlóak. Az így megmaradt pontjaikból aztán kiderül, hogy milyen osztályzattal teljesítettük a pályát, nekem egyszer sikerül A-ra, és rögtön be is jött egy új verda. Ide tartozik még az is, hogy van egy Bonus Contect opció is, ahol mindenféle extrákat nézegethet az, aki már végignyomta sztori módot. Nos, nem egy GTA vetélytárssal állunk szemben a TIJ személyében, sőt megkockáztatom, hogy még a Starsky & Hutch is simán lenyomja, úgyhogy csak azoknak merem ajánlani, akiknek már nagyon stílusbeli elvonási tüneteik vannak, és azok is készüljenek fel, hogy a játék nem egy olyan igazi tökös autós-gengszteres játék, sokkal inkább egy Stuntman szerű kapkodós, anyázós, őrült hajsza az idő ellen.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu









MARTIN BELESZÓL!

Túl sokat mondjuk nem kellett agyaskodnom a TIJ kipróbálása után: jön az új film, kellett hozzá egy játék, lehetőleg gyorsban. Ennyi, egyszerű, mint egy pofon. Ez lett belőle. Engem ver a víz az ilyen koncepciótlan, végtelenül egyszerű tucatjátékoktól, pontosan azért, mert tucatjátékok. Bármikor, bármilyen gépre mutatok három ugyanilyet. Cikis. Pleff.

TREHÁNY MUNKA

THE ITALIAN JOB: LA HEIST

EIDOS / CLIMAX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (85KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ maga a stílus
× őrült kapkodás, nincs igazán jó küldetés

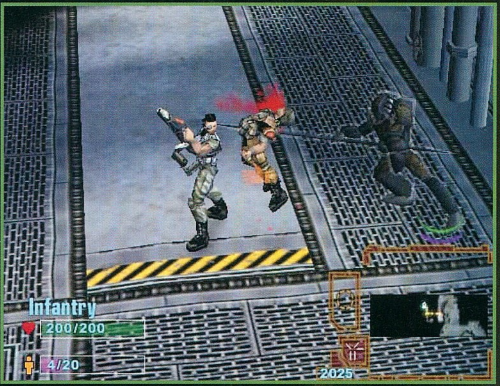
5 pont

HÁRMAK HÁBORÚJA





Mikor megkaptam tesztelni az Aliens vs Predator: Exitinction című játékot kellemes bizsergés fogott el. Ez három dologra vezethető vissza. Mindjárt az első kettő, hogy meglehetősen kedvelem mind az Alien, mind a Predator filmeket. Igaz soha nem voltam a téma szakavatott rajongója – egyszerűen csak szeretem megnézni ezeket a filmeket. Így aztán egy olyan játék esetében, mely megpróbálja egyesíteni a két világot, meglehetősen komoly elvárásaim voltak. A harmadik ok, mely miatt feszülten vártam, hogy kipróbálhassam a stuffot, a stílusából következett. Az eddigi Aliens vs Predator játékok általában mind FPS-ek, voltak PC-re, de már anno Jaguarra is jelent meg egy ilyen stílusú anyag.



Ennek ellenére az AvsP: Exitinction egy RTS game, azaz valósidejű stratégiai játék, mint mondjuk az Age of Empires, csak persze A&P-os környezetben. Ez már csak azért is felcsigázott, mert az említett Age of Empires óta, ha jól emlékszem egyetlen egy hasonló stílusú RTS sem érkezett PS2-re. Ez igencsak nagy szégyen, nem is értem a kiadók ez irányú tehetetlenségét. Hisz anno PS1-en jöttek az ilyen anyagok, igaz a többség PC-s átirat volt, de óriási sikert arattak, több milliós eladásokkal, lásd pl. C&C illetve Red Alert. Teljesen tanácstalan vagyok, hogy miért nem jelenik meg PS2-re a Tiberian Sun, vagy a Red Alert 2, esetleg a StarCraft. (Igaz, hogy nem RTS, de ugyanilyen érthetetlen, hogy a Diablo 2 miért nem érkezik meg a gépre?)

Tehát nem vagyunk RTS-ből eleresztve. Ezért azt gondoltam, hogy végre egy játék, mely orvosolhatja a problémát. Sajnos azonban rövid tesztelés után már megint azt a szomorú megállapítást kellett tennem, hogy nem egészen erre számítottam. Sok szempontból nem ezt vártam, sőt még az RTS mivolta is *megkérdőjelezhető* az anyagnak. No, de nem szaladnék ennyire előre, haladjunk a megszokott sorrendben.

LV-742

Eszerint tulajdonképpen a sztori leírását kellene megejtenem, de ezzel nem foglalok sok helyet. Nem azért, mert helyhiányban szenvednék, sokkal inkább azért, mert maga a történet nem érdemel sok szót. A helyszín az Alienből (*Nyolcadik utas: a halál*) jól megismert és az Aliens-ben (*A bolygó neve: halál*) bejárt LV-742. Az események az első rész után nem sokkal kezdődnek. A bolygót bányászati célból hasznosítják maguknak az emberek, mit sem tudva arról, hogy milyen veszélyt rejt a planéta – szinte hemzsegnek rajta az alienek. Mindeközben egy harmadik faj is feltűnik a bolygón, méghozzá a predatorok, akik nagyon jó vadászlelőhelyre lelnek az emberek és alienek által most már sűrűn lakott bolygón. Megkezdődik tehát a három fél háborúja, melyből győztesen csak a legkitartóbb kerülhet ki. A mi feladatunk, hogy kiválasszuk a nekünk tetsző fajt és legyőzzük a másik kettőt.

LEHETŐSÉGEK, ILLETVE AZOK HIÁNYA

Nézzük először mi is vár ránk a gyengécske intro után a főmenüben. Haladjunk alulról.

Az **Extras** pont alatt természetesen az extra filmeket, bejátszásokat nézheted meg.

A **Bestiary** alatt tanulmányozhatod, hogy a három félnek milyen egységeket lehet szerezni, gyártani.

Az **Options** a beállításokat takarja, a **Tutorials** alatt pedig egy kis bemelegítő gyakorláson vehetsz részt. Ezen érdemes végigmenni, mert olyan fogásokat (mondjuk az irányításban) és tanácsokat kaphatsz melyek nélkülözhetetlenek a küldetések megoldásában.

A **Load Game**-mel betöltheted a mentet állásodat. Megjegyezném, hogy idióta módon csak a pályák alatt lehet menteni, közöttük nem. Ez azért gáz, mert az egyötödét lefoglalja egy mentés a kártyának, egyszerűbb lehetet volna a pályák közötti mentést is beletenni.

A **Start Campaignnal** kezdheted a játékot. Nyomjuk!

Mindenekelőtt választanod kell, hogy kivel akarsz menni. Ahogy már utaltam rá, az emberek, az alienek és a predatorok választhatók. Mindegyikkel 7 pályán kell bizonyítani. A három faj sokban különbözik egymástól, bár szerintem nem eléggé. Az emberek és a perdatorok játékstílusa meglehetősen hasonló (csupán az egységek különböznek, de például a gyártásuk nem), csupán az alienekkel egészen unikum játszani. Egyébként kezdésnek jobb ha az emberekkel leszel, mivel velük egyszerűbb begyakorolni a kezelést, és ha már jól mennek a dolgok, rátérhetsz a többi fajra is.

A pályákon küldetéseket kell megoldani. Ezek a feladatok nagyon fontosak, ha nem csinálod meg őket, nem léphetsz tovább. Nem kell persze túl komoly dologra gondolni, általában bizonyos ellenfelek elpusztítása, objektumok elfoglalása a cél. (A feladatok közül lesznek olyanok is, melyeket nem kötelező megoldani.) Érdemes figyelni az időt is, mert ha a megadott határon belül éred el a kitűzött célt, bonuszokat is kaphatsz!

Egy dolog hiányzik a főmenüből, méghozzá az RTS-ekből megszokott szabadjáték, ahol egy pályán kötetlenül építkezve lehet harcolgatni. Rájöttem azonban, hogy nem trehányságból hiányzik mindez. Ugyanis a stuff, nem egészen RTS játék, inkább hasonlít egy akció anyagra, melyben vannak stratégiai elemek is.

Hogy mire gondolok? Tegyük fel a kérdést: hogyan néz ki egy átlagos RTS anyag? Kapsz egy maroknyi egységet, mellyel fel kell építened a bázisodat, melyből kiindulva katonákat és járműveket, azaz hadsereget gyártva, és velük harcolva kell kifüstölnöd az ellenfeleket. A gyártáshoz a gazdasági feltételeket általában a környezetből nyert anyagokból lehet fedezni. Mindezt általában felülnézetből teheted. Nos, a fent leírt mechanizmus nem egészen így van jelen az Aliens vs Predatorban! Csak nagyvonalakban hasonlít egy RTS-re a program. A könnyebb megértés kedvéért vizsgáljuk is meg gyorsan hogy néz ki a játékmenet, a predatorok és az emberek esetében. Az alieneket egyelőre hagyjuk, ők más lapra tartoznak.

Mind a két fajjal kapsz egy központi egységet (embereknél CommTech, predátoroknál Shrine), mellyel újabb egységeket tudsz RENDELNI. Igen, nem gyártani, hanem rendelni. A pályákon ugyanis nem lehet építkezni! Ez még az alieneknél talán érthető, de a másik két fajnál miért nem lehetett megoldani? Talán féltek egy kicsit tovább tágítani az Alien és a Predator világát? Pedig egy jó RTS játékban teljesen evidens, hogy tudsz épületeket emelni! Ez talán az anyag leghúsbavágóbb hibája, hisz nincs az a megszokott RTS érzésed játék alatt. Nincs egy központi hely, ahova visszatérhetsz, ahol te vagy az *úr*. De akkor hogyan lehet egységeket szerezni? Az űrből kérhetsz erősítést, onnan kapod az utánpótlást, ha van elég pénzed. A pénzszerzésnek igen egyszerű módja van, nem kell Red Alert-szerű szüretelésekkel pepecselni (sajnos). Bevételt ellenfelek kiirtásából lehet szerezni. Ezenkívül az emberekkel bizonyos épületek megtalálásával, a predátoroknál trófeák szerzéséből (azaz kikell tépni az áldozatok koponyáját) lehet pluszforrásra szert tenni.



Tehát ott tartottunk, hogy egységek. Senki ne gondolja, hogy kárpótlásul a hiányzó épületekért majd sokfajta egységet lehet rendelni! Nem, nem! Fajonként 10 áll rendelkezésünkre. Ez egyszerűen siralmasan kevés, még akkor is, ha mindegyiket lehet egy magasabb fokra fejleszteni. Biztos vagyok benne, hogy a 6 éves Red Alertben ennél vagy kétszer több egység szerepelt. De még ez nem is lenne baj, ha lehetne normális bázisokat építeni. És ez az, ami miatt nem vagyok biztos abban, hogy RTS-t teszteltem – talán inkább egy akciójátékot, melyben lehet egységeket is venni? És azt még nem is mondtam, hogy a rendelhető egységek száma is szabályozva van, tehát nem vehetünk kedvünkre annyi katonát, amennyit szeretnénk. Hogy miért nem? Ezt nem tudom, bár egy tippem van. Lehet, hogy a grafikus motor nem bírna el többet? Mindenesetre ez is a játék akció jellegét erősíti.

Kellemetlen továbbá, hogy a pályák megnyeréséhez szinte semmi stratégia nem kell. A „sok lúd disznót győz" elv érvényesítésével bármit meg lehet nyerni, azaz le kell gyártani a maximum számú katonát és neki kell ugrani az ellenfélnek. Nincs szükség taktikára, hosszas stratégiázásra, még a komolyabb ostromok esetében sem.

Ez tehát nagy vonalakban az ember és a predator oldal. De mi a helyzet az alienekkel? Velük azért kicsit jobb a helyzet, bár az egységek siralmas mennyisége itt is jellemző. Náluk természetesen nem vártam el, hogy bázisokat lehessen építeni, hisz ez nevetséges is lett volna. Kíváncsi

ALIENS VERSUS PREDATOR™ EXTINCTION

voltam azonban, hogyan oldják meg ezt a problémát. Jelentem briliánsan, az alien oldalt nagyszerűen formálták meg a készítők! Nézzük csak, hogyan lehet egységeket gyártani – aki látta a filmet az előnyben van. Kezdetben ugye vagy alapból rendelkezünk egy királynővel, vagy ki kell tenyészteni egyet – utóbbi esetben kapsz királynőtojást. Ha van királynő, akkor lehet tojásokat rakni, rendszerint – legalábbis kezdetben – egy barlangban. A tojásokból természetesen arctapadó dögök kelnek ki. Ezekhez, hogy friss, egészséges alienünk legyen, kell egy hordozó test, amibe belepetézhet. Ilyeneket kell tehát egység gyártáshoz szerezni. Így aztán a pályákon gátlástalanul kell gyilkolni a civileket, katonákat és az állatokat, ugyanis belepetézhetünk akár a kószáló vadakba is! Sőt, a predátorok sem kivételek! Az arctapadó szörnyek azonban elég gyengék, sőt, ha nincs a közelben éltető Hive, akkor hamar elpusztulnak, miután kikeltek a tojásból. Éppen ezért, a már kifejlett példányokkal a kómába esett embereket el lehet szállítani, igaz ilyenkor dög lassúan mozognak, és könnyen áldozat lehet belőlük. Persze meg lehet próbálni „elven" állapotban is ráugrani az áldozatokra, de az nem szerencsés, mivel az arctapadó dögök könnyen megdöglenek, akár egy puskalövéstől is. Ugyancsak érdekes, hogy a királynőnél meg lehet határozni, hogy az arctapadó lény majd milyen petéket rakjon. Ilyen egység fog kikelni az áldozatból. Én úgy vettem észre, hogy például egy egyszerű tehénforma élőlényből sokkal gyengébb egységek jönnek elő (ezzel kapcsolatban van is egy trükk, amit majd a mellékletben kifejtek), mint a harcos emberekből, vagy esetleg civilekből. Pénz itt is van, de a szerepe nagyon kicsi, fejlesztéseket és néhány apró dolgot lehet vele venni. Az alien oldallal harcolni nagyon érdekes és egyedi, kár, hogy a másik két oldalt nem sikerült jól megoldani.

Szót érdemel még a kezelés is, mely ugyan összetett, mégis jól lehet vele irányítani a játékot – nézzétek át a Tutorialt a részletekért.

Nekem nagyon hiányzott a multiplayer, kár hogy kihagyták a programból.

Egyébként ha elvonatkoztatok az elvárásaimtól, akkor sem jobb a kép. Tudjátok vannak azok a játékok (ez főleg a nagy címek esetében van így), melyeket rettentően vár az ember. Mikor megérkezik nagy hévvel elkezd játszani. Az első 15 percben nagy lelkesedéssel próbálgatja az irányítást, élvezi a rendszerint hatásvadász, olykor véres jeleneteket, közben azt gondolja ez lesz az év játéka. A lelkesedést tovább növeli az esetenként évekig való várakozás, illetve ha egyébként is bejön a játék témája az embernek. Aztán letelik az a bizonyos 15 perc, eljutunk a 2., esetleg ügyesebbek a 3. pályáig, és azt vesszük észre, hogy valahogy minden megváltozott. Az elején, az első lelkesedésünk által generált örömteli kiáltások helyét átveszik az egyre sűrűbb káromkodások, az első két pálya okozta izgalom pedig lassan unalomba csap át. Monotonnak találjuk a lassú szenvedést, kilépünk, kipróbáljuk még a többi szereplőt/menüt/felet akármit, melyekkel már jó ha 5 percet ha játszunk, hisz ugyanazt kapjuk, mint az imént, csak más textúrába burkolva. Legjobb esetben eltelt 30 perc, mi pedig bosszankodva vesszük ki a lemezt, és valószínű többet nem is tesszük be. Na, gondolom kitaláltátok, hogy az Aliens vs Predator, egy ilyen játék! Éppen ezért kínszenvedés volt tesztelni, mert a 3. pálya után már vergődtem, fetrengtem, csapkodtam, annyira unalmas és monoton volt. Akadt olyan pálya, ahol 30 percet mászkáltam anélkül, hogy akár csak egy ellenfelet találtam volna, képzelhetitek, hogy élveztem. Egy pályával később meg annyi ellenfél jött, hogy nem győztem mészárolni őket. A monotonságot csak az alien oldal oldja egy kicsit, de nem annyira, hogy érdemes legyen megszerezni érte az anyagot. Egyébként is, az alien oldalnál is működik a 15 perces szisztéma...



A grafikáról nem tudok túl sok dicsérőt mondani. Aki látta az Aliens filmeket, az tudja, hogy az LV-742 nem éppen egy Édenkert, inkább egy kietlen pusztaság. Talán ezért, talán a grafikusok miatt, a stuff igencsak közepes grafikai téren. A pályák ugyan 3D-sek, de egyáltalán nem nagy szám az egész. Mondjuk egy RTS-nél másodrangú a grafika, ha maga a játék kidolgozott és élvezetes. De ha nem akkor bizony még a gyengébb grafikát is felrójuk neki. Féleértés ne essék, nem a pusztasággal van bajom, hisz lesznek más típusú helyszínek is, de azok sem sokkal színvonalasabbak.

A zenék, hangok terén már jobb a helyzet. Ezeket ugyanis egyenesen a filmből vették. El kell ismernem, olykor egész finom hangulatot értek el! Az emberi oldalon a helyzetjelző csipogása, a predátoroknál a speckók használata, az alieneknél pedig a lények moraja, mind-mind a filmeket idézik. A zenékkel pedig sokszor feszült hangulatot teremtettek, bár egy-két effektet mintha más játékból vettek volna, pld. az alien oldalon az egyik zeneszámot mintha a Xenosaga-ban hallottam volna...(?)

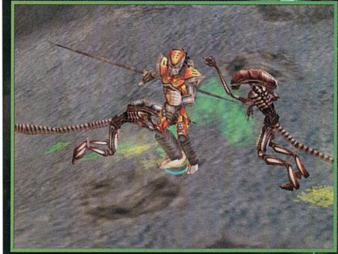
Összességében egy közepes, kissé unalmas játékot kapunk a pénzünkért. Sajnálom, hogy nem használták ki a címben rejlő lehetőségeket, ez az anyag ugyanis sokkal többet érdemelt volna! Így aztán a téma rajongóinak ajánlom inkább az anyagot, mint RTS műgyűjtőknek.

Veres Miklós

PRO ÉS KONTRA (DE INKÁBB KONTRA)

A Exitinction tehát ott okozta a legnagyobb csalódást, hogy egyáltalán nem erre számítottam, a készítők bizonyára mást értettek RTS alatt, mint a közönség. Fájdalmas, hogy nem használták ki a címben rejlő lehetőségeket. Sőt kicsit úgy éreztem, hogy a játék talán befejezetlen, hiányzik belőle egy csomó minden, egy tipikus példája a „majd a cím eladja" mentalitásnak. Talán meg kellett volna vizsgálni kicsit jobban a PC-re megjelent briliáns RTS-t, a StarCraftot, ahol szintén három faj háborúját lehet lejátszani, és elképesztő számú egységet lehet gyártani – méghozzá milyen változatos és ötletes egységeket! Talán féltek a készítők, hogy plágiummal vádolják őket, ha a SC-re fog hasonlítani a munkájuk? És akkor mi történt volna? Láttunk már ilyet, és lehet, hogy a játék is jobban sikerült volna.







MARTIN BELESZÓL!

Ha jönne a vég és kötelező lenne menni, mindenképpen egy hordányi aliennel szeretnék megküzdeni – pont úgy, ahogy Hicks, Hudson, Drake, Wierzbowsky, Vasquez, Apone, Frost, Ferro, Spunkmeyer, Dietrich, Crowe és Ripley küzdött velük az Aliensben. Szép végem lenne. Megpróbáltam ebben a játékban is – csúnya vége lett. De a vér legalább fröcsög. Az jó! A predátorokkal meg birkózzon Arnold... :)

ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (2000KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ az alien oldal elég jó, egész élvezetes hangok és zenék
× hosszabb távon tömény unalom, nincs építkezés, kevés egység

6 pont





Amikor a tavaly előtt szeptemberi, bohócos borítójú számban Veres Miki írt a TC2-ről, igen jól tette, hogy nem adta meg neki a maximális pontszámot. Nem azért, mert a TC2 annyira rossz, hanem mert így nekem is majdnem annyit kellett volna adnom a TC3-ra… Ismerős dilemma, mintha már egy másik játéknál is lettek volna ilyen gondjaim.

Na mindegy. Végül is a Namco hármas számú „időkrízisével" már játszogattam bent Martinnál is a szerkesztőségben, igaz a pisztolyt akkor nem akarta előkaparni hozzá (később persze megkaptam), így csak kontrollerrel nyomtam egy keveset. Mivel a TC pisztoly nélkül elég nehézkes és kínlódásos játék, így a kezelés eme módjáról csak annyit jegyzek meg, hogy valamiért kihagyták a fel és le irányok megcserélését, ezért én az emberek helyett állandó jelleggel a földet lőttem, ami sajnos nem volt elég a továbbjutáshoz. Egyedül a célkereszt sebessége állítható az Options-ben, illetve játék közben az R2 és L2 gombokkal. Mondjuk a Namco ezt ügyesen csinálta, mert így megveszik a pisztolyt is a gaméval együtt, hiszen a fegyvert nem lehet másolni egy DVD íróval sem…

Olvasgatva Miki cikkét láttam, hogy adós maradt a fegyver működését illetően. Nos, az alapelv az, hogy mikor az ember meghúzza a ravaszt, akkor a program nem a játékot jeleníti meg, hanem egy üres képernyőn végigfuttat egyetlen fényes képpontot – ezt látjuk mi felvillanásnak. Amikor a fegyver csövébe épített fényérzékeny eszköz a fókuszáló optikán keresztül érzékeli ezt, akkor lekérdezésre kerül a pont aktuális koordinátája, és ez lesz az a hely, ahova a cső a lövés pillanatában mutatott. Ezt a módszert finomította a Namco a videó visszacsatolással, ami kompenzálja a videó és egyéb áramkörök milliszekundumos késlekedését, és így lesz a fegyver halál pontos – felhasználva a játék eleji kalibráció információit. Aztán lehet, hogy nem is így van, és kis manók ülnek a pisztolyban, kukkerral bámulva a tévét, és telefonon mondják meg a gépben lakó nagyobb manónak, hogy hova is lőtt a játékos. Hm, talán nem kéne éjjel cikket írnom…

A történet most sem túlbonyolított. Egy békés kis sziget még békésebb kis városát egy gonosz katonai invázió nyomja le, aminek a célja a szigetről taktikai töltettel rendelkező rakétákkal sakkban tartani egy másik államot. A bevezető képek nagyon jók, tank sodor el egy parkoló Ladát, lángszórós katonák pirománkodnak és ejtőernyősök szállldogálnak alá az égből. A szervezet most is csak két hőst küld a több ezres sereg ellen (Rambo feeling), de lesz egy leányka is, mint support karakter, és természetesen vele is lehet pusztítani párszor a gaz ellenségeket, nyilván az emancipáció jegyében. Az események hátterében persze megint Wild Dog áll, aki természetesen magával hozta a többi szokásos főellenfelet is. A két ügynökünk naiv horgásznak álcázva várja hajóján a parti őrség közeledtét, majd furfangos csellel meglógnak a katonákkal együtt felrobbantott hajóról két Jettel. Na és innen beindul az őrült lövöldözés!



IDŐHIÁNY HÁROM

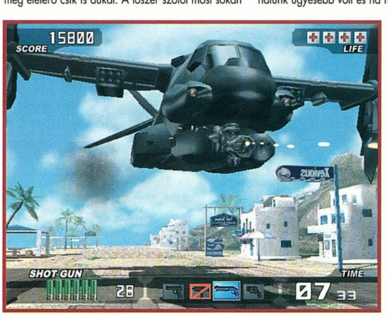
A kezdő rész a tengerpart, homokkal, tankcsapdákkal, zöld és sárga ruhás ellenségekkel, nindzsákkal, felrobbanó őrtoronnyal és egy ágyúval, mint első boss. Az emberek eltérő ruházata természetesen nem csak dísz, mert míg a spenótzöldet simán lelőhetjük egy lövéssel és csak pontot ad, addig a sárgák általában adnak lőszert is, másoknak pedig még életerő csík is dukál. A lőszer szótól most sokan megijedtetek, de nem kell. A pisztoly ugyanúgy örök golyós orosz gyártmány, mint volt, csak a tárat kell cserélgetnünk, de emellett van puskánk, géppisztolyunk és gránátvetőnk is! A fegyverváltás úgy történik, hogy elbújt állapotban húzzuk meg a ravaszt és kész. Nos, ezek az extra fegyverek azok, amik rendesen fogyasztják is a muníciót, és épp ezért taktikusan kezelendőek. A shotgun a nagy szórása, de viszonylag kis sebzése miatt tömegbe lövéshez ajánlott, szívós ellenfelekhez a géppisztoly, a főellenfelekhez pedig a gránátvető a célszerszám. (Ez a gépfegyver imádnivaló, végre lehet hosszú sorozatokkal is kaszálni a képernyőn a sima puffogtatás mellett!) De ez még nem minden, mert egyes helyeken mesterlövészkedhetünk is, úgy nagyítva a célkereszt által kijelölt helyet, mintha távcső lenne a fegyveren! Szóhoz sem juttok, mi?



A játékmenet maradt a szokásos. Elbújni és tölteni, jó ütemben előugrani és leteremteni pár embert, majd ismét vissza, mielőtt minket teremtenek le. A piros felvillanások is újra azt jelzik, hogy a bácsi nálunk ügyesebb volt és ha nem bújunk le azonnal, akkor oda egy élet. A grafika sem lett rosszabb, mint a kettes részben! A tengerpart után egy megfeneklett teherhajóba menekülünk be a dzsippel közlekedő ellenség elől, ahol konténerek és egyéb, ilyen hajókban használatos tereptárgyak szolgálnak fedezékül, néhol egy kis extrával, mint pl. a találattól behintázó daruhorog, robbanó tartály, fénypászmákban gomolygó por, majd jön a főellenfél, dupla propelleres helyből felszálló gépével, és elsüllyeszti a bárkát, ami az oldalára dől, s ezt belülről éljük át. Ez után találkozunk a lánnyal, aki az ellenállás katonája, és valami gond van a bátyjával is, mert a két hős megígéri, hogy kimentik őt. A következő szakasz abból áll, hogy az ellenség kocsikkal üldöz minket, és végre ki lehet jól próbálni rajtuk a shotgunt is, ami igen hatékony és látványos elem, tekintve a felrobbanó katonai gépjárműveket. A repülős főgonosz is megérkezik, de őt még „very hard" fokozatben sem nehéz kicsinálni, pedig egyszer egy akkora gépágyúval bukkan fel a raktérből, ami majdnem nagyobb, mint ő. Egy kis átvezető anim után a városkába jutunk, ahol a piacon élvezettel lehet szanaszét lövöldözni a virágokat, üvegeket és tányérokat egyaránt, majd a háztól házig küzdelem után egy nagyon szép erdei táj jön, ahol látni a vízbe csapódó lövedékeket, egy tutajra ugorva pedig imbolyog alattunk a talaj. Majd később megjelennek a rémülten rohangáló civilek is, akik természetesen a legnagyobb lövöldözésekben imádnak futkározni a tűzvonalban, bár közkedvelt társunk is velünk szemben keres fedezéket ha teheti, hogy véletlenül belelőve értékes pontoktól fosszon meg minket. Egyszóval a látványra nem lehet panaszunk, és még olyan apróságokra is figyeltek, hogy az ellenséges katona hátranyúl egy új tárért ha kifogyott a régi, és a mobil fedezékkel közlekedő fickók fémpajzsa a lövéseink nyomán szépen elkezd deformálódni!

Bevallom, én nem láttam a játéktermi változatot, így most nem tudok olyan információval szolgálni, hogy milyen lett a konverzió, de a PS2 játékokon belül mindenképpen hozza a manapság elvárható színvonalat. Természetesen multiplayer mód is van, ami lehet osztott képernyős – amihez jóóóó naaaaagy TV ajánlott, de linkelt megoldás is lehetséges. Megkapjuk a Namco-tól szokásos csúcs minőséget, ami a TC sorozatoktól megszokott nehéz játékmenettel párosul, ezért igencsak próbára teszi a reflexeinket és a koncentráló képességünket egyaránt. Szerencsére megmaradt a TC2 azon rendszere, hogy gémóver esetén mindig egyel növeli a continue creditek számát, így némi kitartással mindenképpen végigvihető ez a nagyon szuper stuff bárki számára. Csak ez a szegény fegyver ne lenne ennyire ronda…

Wild Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Fénypisztolyt vásárolni elvileg rizikós dolog – főleg, ha a gamer veszi a fáradtságot és utánanéz, hogy tulajdonképpen hány darab lightgunos anyag is van a piacon, és ezek milyen minőséget képviselnek. Nem sok és általában nem túl komolyat. Itt van viszont a Time Crisis sorozat, ami a vásárlás „elvileg" részét kompenzálja – gyakorlatilag annyira jók ezek a stuffok, hogy megéri megvenni azt a fránya pisztolyt. Persze csak, ha szereted az effféle mókát…

TIME CRISIS 3

NAMCO

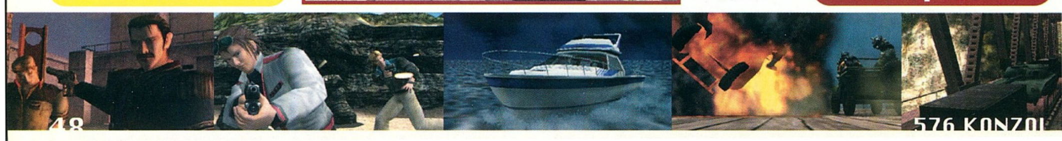
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1–2 játékos
memóriakártya 8mb (76KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ imádom kiélni ilyen módon az agressziómat!
× picit nehéz, de legalább megvan a kihívás!

9.5 pont







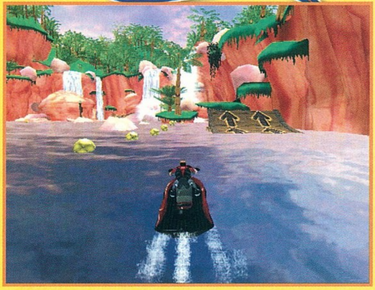
Amikor a tavaly márciusi, ronda :) borítójú számban írtam a Splashdownról, igen jól tettem, hogy nem adtam meg neki a maximális tízes pontszámot. Még a 9.5 is soknak tűnhetett egyesek szemében, de ha profi jetesek mondják egy játékra, hogy „hű", és hosszú órákat eltöltve nyomják felváltva, akkor ott bizony nem az én úgynevezett PS2 rajongásom tekeri fel az értékelőt (ez különben sem igaz, mert nem a PS2-t imádom, hanem a másik kettőt ajnározom kevésbé). Szóval, ha akkor tizet kapott volna, akkor a **Splashdown: Rides Gone Wild**nak is annyit kellett volna adnom most, mivel Martin atyánk és vezető mesterünk ennyiben maximalizálta a felső ponthatárt! A folytatás ugyanis (közel) minden szempontból jobb lett, mint az előd, és manapság egy programnál ez nagy szó, mivel a cseles fejlesztők a régi változatot leggyakrabban csak kissé feltuningolják, aszt' annyi.

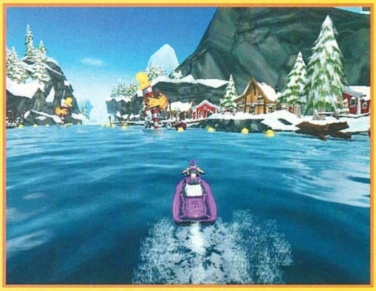
Igaz, ez a játék nem tekinthető 100%-os második résznek, mivel a súlyt inkább a grafikára fektették, így nem a hivatalos versenyek otthonául szolgáló vizeken nyomhatjuk a gázkart (azért nyomni kell, hogy pl. eséskor ne húzzon rá az ember és nehogy kilőjön a Jet alóla kontroll nélkül), hanem igen látványos stadionokban, és a még látványosabb külső, fantázia alkotta világokban tehetjük ezt meg. A választható karakterek is inkább az arcade versenyeket idézik, idétlen külsejükkel és még idétlenebb dumájukkal (kábé mint a Freaky Flyers-ben). Jetekben sem tobzódhatunk, maradt a jó öreg Sea-Doo, különféle változatokban (talán fizettek egy kevéske reklámpénzt?), ami mondjuk jót tesz az esélyegyenlőségnek, mert így csak a versenyzők tulajdonságai térnek el különböző mértékben egymástól, amik a hagyományos gyorsulás, sebesség, kezelhetőség és stabilitás. Mielőtt rátérnék a lényegre, megemlíteném, hogy az Options-ben kérhető Dolby Pro-Logic hang, és Progressive Scan videó mód is, ami növelheti az élvezeteket az erre alkalmas készülékek tulajdonosainak.

A versenymódokban nem lelünk semmi különlegesre, van karrier és arcade lehetőség, de ami érdekes, hogy több karrier is futhat párhuzamosan, lementve a memóriakártyára. Aki még nem látott Jet-Ski alkalmatosságot, illetve ezen vízi járművekre épülő szimulátort, az inkább kezdje a Training mód betanításaival, különös tekintettel a nagyon változatos trükközésre, mert a játék kissé nehéz, sőt, néha az volt az érzésem, hogy kimondottan csal! Kivétel ez alól a kezdő (rookie) fokozat, de ez viszont nem sok mindenre jó, mert kevés pályát lehet vele megnyerni, és pontszámokban sem nyújt lényeges előrehaladást. Pedig a pontok igen értékesek, mert ha bénák vagyunk (most nem úgy, mint a *Ponyvaregény*ben a figura :), és nem tudunk előre haladni a kevés folytatási lehetőség miatt, akkor sem kell eldobni a játékot, ugyanis amit megnyerhetünk a versenyeken, azt megvehetjük a pontjainkért a Warehouse menüben! Karaktert, jetet, ruhát, pályákat, bármit megkapni itt.

Az Arcade rész négy fajta lehet a gyakorláson kívül: sima külső vagy stadion verseny, Freestyle mód a pontokért figurázni, a Time Trials elég bonyolult vonalvezetésű pályákon folyik, a Technical time trials pedig erre is rátesz egy lapáttal. Karriert két féle ágon indíthatunk, World és Stadium elnevezéssel. A World a színtiszta arcade rész, meglepően szép és izgalmas fantáziapályákon, a Stadium pedig a nevéhez méltóan egy zárt, épített versenyzóna, ahol inkább a versenyzésre kell koncentrálnunk, mint mondjuk arra, hogy az orrunk elé pottyan le az égből egy hatalmas hadihajó...

De hogy kerül hadihajó elénk, és miért pottyan? Hát, ettől lesz többek között a játék (elviekben ugyebár) 9.8 pont! Képzeljetek el egy csendes, Bermuda-szigeteknél húzódó napos partszakaszt. Kis házak, homok, zöld tenger, konga zene, szóval minden, ami kell. A verseny elindul, éppen a negyedik bóját kerülnéd ki, amikor a képernyő elkezd fehéredni, sercegést hallasz, majd hirtelen egy sötét és borongós világban találod magad a többiekkel együtt! A száguldás persze folytatódik, csakhogy bekerültél a Bermuda-háromszög dimenzió-átjárójába! A víz sötét, esik az eső, feletted második világháborús Mosquito-t üldöz két vadászgép és lövik megállás nélkül. A





ELVADULT CSOBBANÁSOK

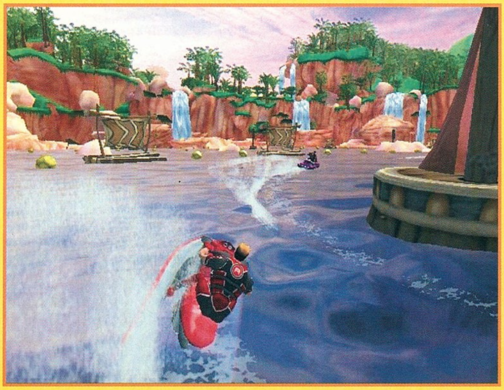
pálya mellett roncs repülők és hajók minden korból, még egy szárazon rekedt tengeralattjáró is akad. És a környezet minden körrel változik egy picit! Így zuhan le a frissen csapdába került romboló is, de mielőtt nekimennél, hatalmas robbanás üt lyukat a hajótestbe, amin át zavartalanul mehet tovább a versenyed. De láthatsz a parton egy UFO emberrablást is, és még olyan sok mindent, hogy betelne a lap, ha mindet leírnám. És ez csak egy pálya! Downtownban egy elárasztott városban száguldunk, ahol autók állnak ki a vízből, parkon, rugby pályán, iskolán és színházon át folyik a harc, a második körben éppen átszakad a hatalmas gát, majd beomlik egy híd... A Dino Dominiom elnevezésű világ pedig a Jurassic Park feldolgozásán alapuló, gyönyörű és látványos pálya. A stadionok is különbözőek, lesz majd római kori stílusú, nagy vízköpőkkel, tengeralatti, ahol a kupolán kívül kardszárnyú delfin és kis tengeralattjáró úszkál, de a közös ezekben, hogy megemelt, éles fordulókkal tűzdelt szűk csatornákban is repeszthetünk. Szívesen ecsetelném még sokáig, de ezt inkább látnotok kell!

A nézelődés sajnos időt rabló mulatság, és a game lényege is a versenyzés, így hát erről is megejtek pár szót. A jet vezetése egyszerű, ha már megszoktad, hogy a poligon víz bizony teljes értékű fizikával rendelkezik. A hagyományos kormányzáson kívül itt is van lehetőség az orr előrebuktatására vagy éppen a súlypont hátrahelyezésére (kétféle irányítási metódus választható, az arcade és a simulation). A lemerülés abból a szempontból is fontos lehet, hogy ilyen módon átbújva egyes akadályok alatt titkos rejtekutakat fedezhetünk fel! A trükközést már mondtam, és megmaradt az előző Splashdown bójás rendszere is, aminek a lényege az, hogy ha rossz irányban kerülöd ki azt, akkor vagy elveszi az egész összegyűjtött trükkcsíkot a kijelzőről, vagy ha az üres, akkor rövid időre leállítja a motort (a csaló állat :) Ilyenkor elég dühítő látni, hogy az első versenyző milyen gyorsan tesz szert nagy előnyre, amit az időmérő alatt követhetünk figyelemmel (piros – előttünk van, kék – mi vagyunk az élen).

Hát ez a játék dióhéjban, egy oldalra sűrítve. Gyönyörű, érdekes, játszható, a víz úgy viselkedik és úgy néz ki, mint a valódi – tehát tükröz, csillog, folyik, hullámzik, a kamera szögétől függően áttetsző, és dinamikusan kezelt közeg. A versenyzők dumálnak, aminek mértéke szintén állítható az Options-ben, a zene eredeti bandák számai, és a környezeti zajokat sem érheti panasz. Amit hiányolok, az valami replay mód, mert csak a stadionokban kapunk ilyet, de az sem teljes és kissé ronda is lett a versenyhez képest. Negatívumként említhető még a kissé hosszú töltési idő, és hogy kezdőknek talán nehéz lesz elbánni a géppel. De ugyancsak kezdő barátjával viszont elbánhat, mert a többjátékos mód szintén mestermunka lett. Ha kissé statikusnak találjátok a kamerakezelést, vagyis hogy csak simán követi a jetet, akkor kapcsoljátok át akár verseny közben is a Camera Rolls-t, és máris élvezetesebb lesz a játék!

Csak lehetne az egész egy picivel könnyebb... Azért próbáld ki ha teheted, és talán te is úgy érzed majd, hogy az életed nem lehet teljes egy SRGW nélkül!

Aqua Dzson



SPLASDOWN 2: RIDES GONE WILD

THQ

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

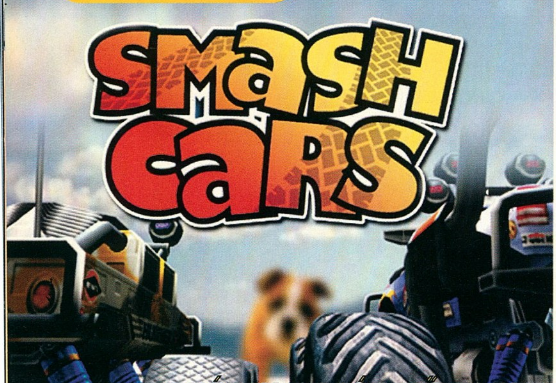
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (234KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szép játék, jó kezelhetőség, szuper hangulat
× picit nehéz, sokat tölt, nincs jó replay

9.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Milyen finom dolog az, amikor valaki nem azért nyom izomból egy játékot, mert szereti a stílusát, hanem azért, mert kipróbálja és *rajtamarad*. Nem bírja letenni, pedig azelőtt szinte soha nem kóstolgatta a kategóriát. Amikor mindegy, hogy foci, kocsi, levegő, kard vagy szerep. Amikor megfogod a kontrollert, bevisz a játék a málnásba, dőlsz, ahogy a poligonfigura dől a képernyőn, adod a *szinkronhangot*, nekifutsz újra és újra, rajta vagy a feelingen, és a végén azt veszed észre, hogy még meg sem nézted, milyen a grafika vagy az irányítás. Mert nem fontos. Mert simán jó a játék...



SZÁGULDOZÁS FŰ ALATT



A Smash szócskáról nekem nem épp ezek a lekicsinyített távirányítású autómodellek jutottak volna eszembe, de ez csak az én személyes jellegű problémám. Az introban láthatjuk, hogy milyen menő dolog ilyen kocsikat (táv)irányítani, és szerencsétlen embertársaink életét megkeseríteni vele, utána viszont rögtön egy oktató részbe kerülünk, ahol elsajátíthatjuk a kezelés minden csínját-bínját, ami már csak azért is szükséges, mivel amíg ez nincs teljesítve, nem igazán indulhatunk versenyezni. Játékmódokból és versenyekből többféle is van, általában van egy nyomvonal, amit követnünk kell a csöcspontok miatt. Az eltérés általában annyi, hogy a hagyományos pályákon elég csak beérni a célba, vannak viszont „mutatványos" pályák, ahol verseny közben kell trükközni, (pl.: az ugratókon) és a végén nem az idő, hanem a pontetedmény számít. Ahogy az introban is láthattuk, minden autónak van egy boost funkciója, amit lenyomva egy magasabb sebesség fokozatba kapcsolunk, így viszont feláldozzuk a sebesség oltárán a kocsi irányíthatóságát, azaz nagyon könnyű megpördülni vele. A játék legnagyobb vonzereje – szerintem – a pályák grafikája: sokkal szebbek, mint a hasonló kategóriájú eddig megjelent RC versenyjátékban! Abszolút profi módon van kialakítva a környezetünk (nem hazudok, ha azt mondom, hogy minden egyes fűszál külön ki van dolgozva), nagyon sokszor kell végigmennünk a pályákon, hogy minden apró kis részletet kiszúrjunk, és elmosolyodjunk a készítők ökörségén. Rengeteg a tereptárgy, a boosttöltő dobozos üdítőktől kezdve a strandlabdáig, az ugráló békától a megveszett kutyáig, de említhetném a gokartokat, vagy a rally pályán a hagyományos versenyautókat is. A versenypályákon sokszor civilekbe is botlunk, akik nem túlzottan örülnek, hogy a lábuk alatt száguldozunk, ezért nem átallnak belénk rúgni, vagy egyszerűen felkapni egy eldobni minket a retekbe, az UFO-s pályán meg a biztonsági őrök pörkölnek utánunk nemes egyszerűséggel. Szóval grafikából jeles, ha hasonlítanom kéne valamihez, talán a Rally Fusionhöz tudnám. Ahol viszont szó érheti a ház elejét, az a pályák nyomvonalának kiépítése: nagyon könnyű elvéteni két csöcspont között a helyes irányt, a térkép pedig totálisan használhatatlan, mert pont fejjel lefelé van, ezért mindig ellentétesen kellene mozognunk, mint a kis képernyőn az ikonunk. Máskor pedig pont az zavar össze, hogy az út önmagába kanyarodik vissza, és a visszaút is ugyanaz, mint amin jöttünk. Nyerni egyébként nem könnyű, az első helyezésért keményen meg kell küzdeni, főleg a trükközgetős pályán, ahol az ellenfeleink igen komplex és bonyolult dolgokat produkáltak



(1250 pont), szemben az én dupla hátra szaltóimmal (20 pont). A kocsikat lehet upgrédelni is a megnyert pénzből, és új még jobb alkatrészekre beruházni a boltba, aki tehát szeret virtuálisan RC-zni, annak a játék jó befektetésnek tűnik.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

SMASH CARS

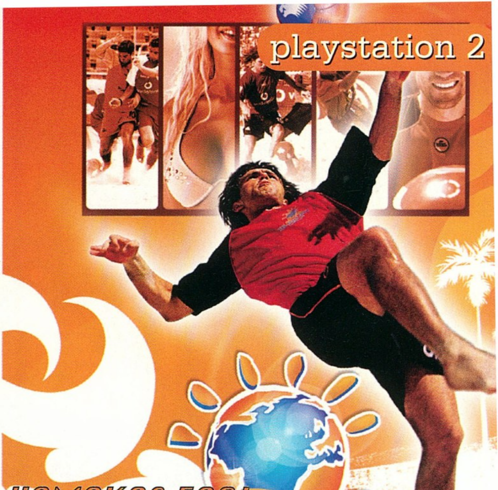
METRO3D / CREAT STUDIO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (145KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagyon jól néz ki
× sok gyakorlást igényel

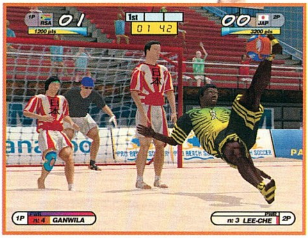
6 pont



HOMOKOS FOCI

PRO BEACH SOCCER

The Official Game Of The Beach Soccer Federation



Nálunk talán nem olyan közismert és közkedvelt a strandfoci, de a világ számos pontján fiatalok ezrei űzik ezt a Brazíliából származó sportágat. Én mondjuk inkább lemondok a brazil tengerpartokról, csak ne kelljen olyan szegénységben éljek, mint azok a kávétermesztő családba született utcagyerekek, akik jobb híján mezítláb a tengerparton kezdtek el futballozni. Meg egyébként is: Gyálon is vannak olyan „jó" minőségű focipályák, ahol nyáron inkább lábbelei nélkül játszik az ember, mivel még a fülünkben is sercegni szokott a homok. Most azonban inkább a Pro Beach Soccerről kell, hogy értekezzünk, mintsem az érthetetlen módon várossá avatott Gyál futballpályáiról, úgyhogy talán kezdjük is el. A cégek általában inkább hagyományos focijátékokat adnak ki, nagyon ritka a kispályás foci, bár mintha az egyik FIFA-ban lett volna ilyen lehetőség. Még ritkább a strandfoci game, nekem például ez az első találkozásom egy ilyen játékkal. Annyit tudni kell a dologról, hogy ezt a sportot homokos pályán, mezítláb, 4+1-es felállással illik játszani, de nagyjából ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint a hagyományos bőrbogyó kergetése, azaz itt is van szöglet, büntető, kiállítás, sárgalap, bár itt a bíró a partvonal mentén szaladgálva fütyörészik, és ebből adódóan les sincs. A játékban több kontinens válogatottja mérheti össze tudását az Arcade, a Frendly, a Pro Beach Soccer Tour, és a Custom Competitions elnevezésű játékmódokban. Lehetőségünk van taktikai beállításokra is, mondjuk, hogy milyen formációban játszunk. A „stadionok" szépek, a játékosok egész aprólékosan vannak kidolgozva, azért senki ne számítson egy FFX-re vagy egy FIFA-ra, mert nem egy szinten vannak. Az irányítást nagyon meg kel szokni, mivel a Háromszög lenyomás után az akciógombok közül kell kiválasztani, hogy kinek passzolunk, ami kezdetben nem volt számomra egyértelmű. Embert váltani is lehet, sőt a gép irányította csapattársaink is küzdenek a labdáért, egyedül a kapushoz nincs sok közünk. A játékba rengeteg jellemző momentuma és látványos mozgása bekerült a sportnak, lehet dekázás után kapásból bikázni, meg hasonlók, plusz a meccsek előtt és közben is fürdőrucis nénik szórakoztatják a nagyérdeműt. Minden pályának megfelelő nyelven közvetít a kommentátor, bár sok mondandója egyiknek sincs sajnos. A játszhatósággal akadnak gondok, hiszen sokszor irreálisan könnyű győzni, máskor meg úgy kell beimádkozni a labdát az ellenfél hálójába, és az irányítás is enyhén nyögvenyelős, főleg ami a játékosok mozgását illeti. Hogy a valóságtól is egy kicsit elrugaszkodjunk: lehet tölteni egy speciális ikont játék közben, és ha fullon van, rövid ideig mászterek lesznek a játékosaink. Azt hiszem mindent belezsúfoltam ebbe a fél oldalba, amit érdemes tudnod a játékról, a döntés a te kezedben van!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



PRO BEACH SOCCER

WANADOO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (110KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ megvolt a szándék
× a következő biztos jobb lesz

5.5 pont





Metropolismania

LEGO HELYETT

„A legnagyszerűbb városok barátságra épülnek, nem betonra” – hirdetik a készítők a Metropolismania-t, és nem járnak mesze az igazságtól, ha jobban belegondolunk, és filozófiai síkon tovább futtatjuk ezt a gondolatot. Nekem azonban nem adatott meg a lehetőség egy mélyebb, hosszabb gondolamenetre, mivel a MM mindössze egy oldat kapott a szeptemberi Konzol hasábjain. A játék nem mai darab, sőt már majdnem másfél éve kint van a japáni piacon Town Manufacturer névvel, amit akkoriban ki is próbáltam, de a japán nyelv szabta korlátok megakadályoztak abban, hogy mélyen beleássam magam a témába, most azonban itt az amerikai verzió, amely nyelvezete miatt már hagyja magát felboncoltatni.

URBANIZÁLÓDJUNK!

A MM egy olyan játék, ahol abszolút lényegtelen a történet, legyen elég annyi, hogy az emberiség eljutott arra a szintre, amikor már embertársait magasról letojva éli az életét (ez mondjuk a valóságban is így van), és ami hosszú távon zsákutcába vezet. A mi feladatunk lesz tehát, hogy olyan kisebb-nagyobb városokat hozzunk létre, ahol az emberek nem csak egymás mellett élnek, hanem jól is érzik magukat egymás társaságában. Minden pálya elején kapunk egy megbízást a főnökünktől, hogy milyen kvótát kell teljesítenünk, tehát, mondjuk, hogy X mennyiségű lakója kell, hogy legyen a városnak, és hasonló százalékos dolgok, hogy például, hány százaléka lehet az épületeknek üzleti ingatlan. Ez utóbbi leginkább az elrendezés miatt fontos, de ne szaladjunk ennyire előre.

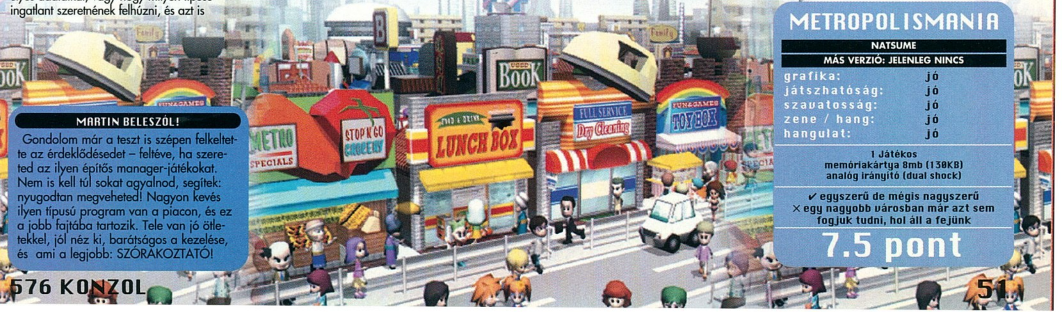
Mi egy menedzserféle figurát fogunk alakítani, akinek a város minden ügyes bajos dolga a nyakába szakadt. Kezdetben a nagy semmi közepén kezdünk, magunkat az analóg karral irányítjuk, illetve lehetőségünk van oldalazni (másik kar), és a kamerával variálni, vagy akár belső nézetre kapcsolni (blokkok). Ami még fontos, az a Kör gomb, ezt lenyomva tartva egy kisebb fajta menübe kerülünk, ahol különféle opciók közül válogathatunk, ilyen például a „varázspálcánk”, amivel utakat „varázsolhatunk” a megműveletlen talajra. Lent látjuk azoknak az embereknek a személyi kartonját, akik a mi városunkban képzelik el a jövőjüket. Itt rögtön mindent meg is tudhatunk az adott fickókról, például, hogy hányan költöznének a városba, a személyes adataikat, vagy hogy milyen típusú ingatlant szeretnének felhúzni, és azt is itt látjuk, hogy az építkezés milyen stádiumban van: még nincs is hely kijelölve számára (APP), folyamatban (Process), épül (Build), illetve készen áll (Finish). A játékhoz még a Theme sorozatnál is kevesebb stratégiai érzék kell: nem kell nyersanyag vagy pénztermeléssel foglalkoznunk, ha már egyszer készen állunk az úthálózattal, csak a kívánt helyre kell mennünk és a személyi kartonra lépve egyszerűen csak le kell tennünk az építményt, ha van elég hely az adott térségben. Építkezni egyébként bármilyen domborzati viszonyok mellett lehetséges. A lakosok aztán szépen maguktól felhúzzák a kis házikóikat és beindul az élet a városban.

Ekkor jön el tulajdonképpen a mi időnk, minden egyes házban élő családdal tartanunk kell a kapcsolatot, és ápolni kell a jó szomszédi viszonyt, valamint lesni kell minden kívánságukat. Mindenkivel szépen egyesével el kell beszélgetnünk, kérdezgetni kell, végighallgatni, és ahogy a bizalmukba férkőzünk, úgy jönnek az egyre merészebb kívánságaik. Először csak iskolát akarnak a gyerekeknek, aztán játszóteret, rendőrséget, éttermeket, kávézót és sok egyéb teljesíthetetlen kívánságot. Egy idő után ugyanis kifogyunk a lerakható ingatlanokból, és akkor kezdődik a puhatolódzás a lakosok körében, hátha a lakosok közül akad valakinek rokona, barátja már városban, aki épp fogászatot szeretne nyitni, és át tudjuk csábítani magunkhoz. Ez persze nem megy egyszerűen, hanem mindenkit végig kell kérdezgetnünk, amíg végül eljutunk ahhoz a személyhez, aki már érdemben is tud segíteni rajtunk. Egyébként játék közben megfigyelhető, hogy sok épület különféle színekben villog, ebben az esetben a tulajdonosok elégedetlenek valamivel, például azt nehezményezik, hogy túl messze van a rendőrség, és aggódnak a közbiztonságukért. Ekkor megígérhetjük nekik, hogy hamarosan felhúzunk ide közvetlen melléjük is egyet, ám ha bénázunk, és sokáig nem tartjuk be az ígértünket, a lakók szó szerint bezombulnak, és a jobb felső sarokban látható százalékos mutató (a városlakók általános elégedettségi szintjét jelzi) elkezd csökkeni. Ami már csak azért sem túl jó, mert ha azt akarjuk, hogy új emberek költözzenek a városba, illik 100% felett tartani (nekem 120% volt a legmagasabb), ilyenkor ugyanis szinte égnek a telefonvonalak, és mindenki a mi városunkba akar beköltözni. A játék gerince tehát nagyjából ez lenne, de senki ne gondolja, hogy ilyen egyszerű dolgunk lesz, mivel nehéz feltornászni a %-os mutatót, még annak ellenére is, hogy a városlakók igencsak hálásak. Amint lehetőségünk van, vegyük meg a nagyobb táskát és ajándékozzunk orrba-szájba, plusz mindenkit hallgassunk meg jól, és következtessünk belőle, hogy milyen ingatlant lenne érdemes építeni – ehhez viszont nem árt már egy kis angoltudás. Később aztán, amikor már jól ismernek minket, bejönnek olyan opciók, mint az együtt italozás, vagy egy kis közös snowboardozás, amivel még jobban emelhető a közmorál. Szóval elég komplex a játékmenet, még az idő is real time-ban telik, és a napszakhoz viszonyodva élik életüket az emberek – éjjel nem is nagyon érdemes zavarni őket, úgyis mindenki húzza a lóbőrt. Ahogy egyre haladunk a játékban, lesznek majd külön nehezítések is, kirabolják a házakat, UFO-kkal kell foglalkoznunk, és még számtalan érdekes dolog, amiről szívesen írtam volna még, de a helyem az sajnos elfogyott. Könnyen játszható, kellemes grafikával és zenei háttérrel megáldott darab, amivel sokáig kellemesen szórakozhat az ember, már amennyiben kedveli ezt a stílust, és érti valamelyest az angolt.

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu







MARTIN BELESZÓL!

Gondolom már a teszt is szépen felkeltette az érdeklődésedet – feltéve, ha szereted az ilyen építős manager-játékokat. Nem is kell túl sokat agyalnod, segítek: nyugodtan megveheted! Nagyon kevés ilyen típusú program van a piacon, és ez a jobb fajtába tartozik. Tele van jó ötletekkel, jól néz ki, barátságos a kezelése, és ami a legjobb: SZÓRAKOZTATÓ!

METROPOLISMANIA

NATSUME

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (130KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ egyszerű de mégis nagyszerű
× egy nagyobb városban már azt sem fogjuk tudni, hol áll a fejünk

7.5 pont

alter echo

Minden játékkiadó arra vágyik, hogy hordószámra érkezzen folyószámlájára a lóvé. Ennek érdekében általában a már egyszer bevált ötleteket dolgozzák fel újra meg újra, jobb esetben sajátot, a kevésbé kreatívok még ráadásul másolnak is. Sokkal kevesebben vannak, akik be mernek vállalni valami újítót, valami eredetit. Ez persze nem is csoda, hiszen ha egy ötlet befuccsol, akkor buktak pár millió dollárt, azt pedig senki sem szereti (legalábbis gondolom, velem ez még nem esett meg). Pedig ha sikerül valami olyat alkotni, amit a játékosok szívesen fogadnak, akkor aztán minden CEO meg COO örülhet, hiszen dől a pénz (erre a legjobb példa a Rockstar, akik a Grand Theft Auto 3-mal robbantottak bankot – igaz, az is folytatás volt, mégis jócskán különbözött az elődeitől). A THQ mostanában meglehetősen jól áll anyagilag, így engedhettek meg maguknak egy ilyen experimentális kísérletet, mint az Alter Echo. Sőt, még a fejlesztőcsapatot, az Outrage-et (anno a Descenttel lettek híresek, igaz, akkor még Parallax néven futott a brigád) is megvásárolták a haldokló Interplay-től, annyira bíztak a sikerben. Nem akarok nagyon előreszaladni, de megjegyzem, kíváncsi lennék a fejesek arcára, amikor kézhez kapták az első eladási adatokat...



CSAK ITT, CSAK NÁLUNK

„De hát mitől is számít olyan eredetinek az Alter Echo?" – teheti fel a kérdést, aki a képeken csak valami külső nézetes hentelős játékot lát fura színekkel. Kezdjük azzal, hogy mi *nem* eredeti: a történet meglehetősen sablonos lett. Néhány évezrednyire járunk a jövőben, amikor az olyan dolgok, mint az űrutazás vagy a biotechnológia már mindennaposak. Egy szokásos sci-fi világot kell elképzelni, az emberiség ezernyi planétán megtelepedett, különböző cégek irányítanak mindent, ahogy kell. Az univerzum legfontosabb anyaga ebben a korban a Plast, egyfajta szerves műanyag. Ezt különleges tehetségű emberek, a Shaperek (mondjuk alakítók) pusztán a gondolataikkal képesek megformálni. Ők hatalmas fizetésért dolgoznak a vállalatoknak, mégpedig a Proteus nevű planétán, hiszen ez az egyetlen hely az univerzumban, ahol a Plast megtalálható – igaz, ott aztán van dögivel, lévén az egész bolygó abból áll. Itt dolgozik Paavo, a Shaperek leghíresebbike is, mégpedig teljes titokban, egy olyan bázison, amit direkt neki húztak fel. Kísérletei igen veszélyesek: élőlényeket kell neki teremteni a Plastból. Ez végül sikerül is, méghozzá három nappal a mi megérkezésünk előtt – a gond az, hogy az eredmény után nem megy vissza a cégéhez, hogy begyűjtsön egy vastag borítékot, meg egy Nobel-díjat, hanem azon nyomban Őrült Tudóssá™ válik. Természetesen minden kollégájához hasonlóan ő is azonnal kidolgoz egy tervet, amivel el lehetne pusztítani minden embert a világegyetemben, úgyhogy sürgőssé válik a likvidálása.



Ki más is lehetne alkalmas az emberiség megmentésére, ha nem az Xbox-kontrollert a kezében szorongató játékos! Természetesen mi is egy Shapert irányítunk, Nevint, aki két társával érkezik, hogy kiderítse, min is fenekedik Paavo. Sajnos Paavo nem a fair-play híve, és figyelmeztetés nélkül tüzet nyit hősünk űrcsónakjára. Nevin arccal előre érkezik meg a felszínre, de minden előzetes várakozás ellenére nem pusztul el, de még csak horzsolásokat sem szerez. Mint kis idővel – és néhány tutorial-pályával – később kiderül, megmentőnk a misztikus Echo, vagyis a Paavo mesterkedéseinek köszönhetően öntudatra ébredt bolygónyi Plast. Mivel ő sincs jó viszonyban „apjával", ezért segít nekünk, hogy eséllyel vehessük fel a harcot ellene.



3 IN 1

Echo legfontosabb cselekedete az, hogy megajándékoz minket egy teljes egészében Plastból készül ruhával. Ez nem csak divatszempontokból előnyös, hanem alkalmassá tesz minket a harcra is. A ruha három alakot képes felvenni, mindegyik más képességekkel látja el Nevint. Az első, a legtöbbet használt a közelharci alak, amely egy karddal fegyverez fel minket. A közelharc meglehetősen egyszerű, Nevin mindig a legközelebbi ellenfél felé fordul (manuálisan is váltogathatunk az ellenfelek között a D-pad segítségével), és három gombot nyomkodva kombózhatunk rá a szerencsétlenre. Az egyik a gyors, ám keveset sebző suhintás, a második a lassú de erős vágás, míg a harmadik arra szolgál, hogy a ránk támadót feldobjuk a levegőbe. A védekezésre is van lehetőség, és persze ugrani is tudunk, duplán is.

Amikor átalakulunk a következő alakba, Nevin sokkal drabálisabb lesz, kard helyett kéziágyúval felszerelve. Természetesen így mozgási sebességünk körülbelül egy hintalóéval lesz összemérhető, viszont hatalmas tűzerőnknek csak néhány ellenfél tud ellenállni. A gépfegyver mellett a gránátot is használhatunk, ennek nem csak a sebzése hatalmas, de további bonusz, hogy kilövés után ezt mi robbanthatjuk fel a kívánt pillanatban. Néhol találunk sárga ikonokat a pályákon, melyek kihasználásához ez az alak szükséges. Ide beállva ugyanis sokkal gyorsabban fogunk lőni, ráadásul gránát helyett rakétákat eregethetünk.

Harmadik formánk leginkább valami gyíkhoz hasonlít: négy lábon közlekedik és bizonyos helyeken még a függőleges falra is fel tud mászni (az ilyen utak világoskék ösvények képében jelennek meg a pályákon). Echo ugyan világrengető dologként prezentálja az ilyen alakban használható nyelvet – ezzel ellenfeleket szippanthatunk magunkhoz közel – én azonban ezt sosem használtam, ilyen alakban harcolni ugyanis nem kecsegtet túl sok jóval.

A gyíkforma képes pár másodpercre láthatatlanná válni, ilyenkor nem látnak meg minket a csapdák.

Alakot váltani bármikor lehet (a gyakorlópályák után Paavo megfoszt minket a második és harmadik alakunktól, értelemszerűen ilyenkor azokat nem használhatjuk), és a készítők szándéka szerint a játékos ezt folyamatosan meg is teszi. Hát ez nem nagyon jött össze, én a játékot úgy







játszottam végig, hogy az idő 90%-ában a kardos alakkal pusztítottam. Az erre immúnis ellenfelek ellen persze elkél a tűzfegyver, de ilyen lényből nincs túl sok. A lopakodó formát pedig csak akkor érdemes felölteni, ha a pálya azt megkívánja – tehát ha az említett falmászásra van szükség, vagy mondjuk a láthatatlanságra (pl. az egyik főellenségnél). Talán ha lettek volna olyan kombók, aminek előhívásához alakot kell váltani (mint a Mortal Kombatban a legdurvább mozgásoknál), akkor érdemes lenne ezzel szöszölni, de így nem sok értelmét láttam…



AZ IDŐJÁRŐR

Nevin a Shaperek között is kitűnik, hiszen bír azzal a képességgel, hogy, idézem a kézikönyvet: „összeolvassza tudatát a Plast energiamezőivel, és így felszakítsa az idő korlátait". Ez magyarul annyit tesz, hogy a szokásos kombók mellett van egy lehetőségünk arra, hogy iszonyatos pusztítást vigyünk véghez, amit mindenki elszenved, aki éppen körülöttünk tartózkodik. A gyakorlatban ez úgy működik, hogy ha benyomjuk a jobb analóg kart, akkor átkerülünk egy kis ügyességi játékba. Ez Time Dilatation névre keresztelt támadás leginkább a mobiltelefonokról ismert Snake-re emlékeztet: a narancsszín ikont úgy kell terelgetnünk a D-paddal, hogy ne ütközzön bele a falakba, sem pedig saját magába. A játéktéren vannak elhelyezve a támadással érintett szörnyek ikonjai, amelyiket „megesszük", arra verünk rá egyet a TD végén. Ezért aztán érdemes mindegyiket megérinteni a kígyózás során; csakúgy, mint az ezüst érméket, amelyek a sebzést növelik meg (egyébként a hosszabb kígyó is nagyobb sebzést jelent, ezért ha az elérhető legbrutálisabb támadásra törekszünk, akkor az egész játékteret be kell járnunk). Ez talán még egyszerű is lenne, azonban kapunk egy nehezítést is: az irányokat ritmusra kell nyomkodni. A képernyő alján ugyanis megy egy kis csúszka, és akkor kell a gombot megnyomni, amikor az pont középen van. A csúszka mozgása egyre gyorsul, így aztán minél hosszabb kombóra hajtunk, annál nehezebb dolgunk lesz. Ha végeztünk a TD-vel, akkor megnézhetjük, ahogy Nevin felszeleteli áldozatait – és mivel ez ugye az „idő korlátain kívül" történik, meglehetősen különleges effektekkel jár együtt. Ennek a támadásnak az alkalmazásához narancsszín gömböket kell gyűjtögetni (a legyőzött ellenfelek után marad néha – a kék gömb egyébként gyógyító hatással bír), azonban ha teljesen sikertelenek vagyunk, azaz egyetlen ellenfelet sem sikerült bekígyóznunk, akkor a program nem von le az energiánkból.



A Time Dilatationhöz hasonló folyamattal zajlik a Plast formázása is, amit a megfelelő – kékes-rózsaszínes – ikonoknál tudunk megtenni. Erre azért van szükség, hogy létrehozhassuk a továbbvezető utat – például építhetünk hidat, lépcsőt, vagy éppen lebegő platformokat. Ilyenkor ismét átkerülünk a TD-képernyőre, ahol az lesz a feladatunk, hogy minden aranyszínű ikont felvegyünk. A harci kombóval ellentétben itt nem a gyorsuló ritmus lesz a legfőbb ellenfelünk, hanem az, hogy helyenként egész komoly kombinálást igényel a dolog: nem mindig könnyű kitalálni, hogy milyen útvonalon haladjunk úgy, hogy mindegyik érmét megérinthessük. Szerencsére próbálkozni bármennyiszer lehet, úgyhogy előbb-utóbb azért túljutunk minden ilyen akadályon.



A program harc közben számolja az egymás után bevitt támadásokat, és minél magasabb ez a szám, annál inkább jutalmaz minket. Az ügyesek jutalmas a plazma, amelyet a bolygó egyes részein pénzként használhatunk fel. Minden ötödik-hatodik pálya egy úgynevezett Master Node, amely mindössze egyetlen szobából áll, melyet igen sok szörny lakik. Ha sikerült végeznünk velük, akkor használhatjuk Echo pajtásunkat, és a plazmával fizetve neki tápolhatjuk ruhácskánkat. A legtöbb megvehető dolog valamilyen új kombó, de ezekre nem érdemes költeni. Sokkal hasznosabbak – sőt, életfontosságúak – azok a tápok, amelyek fegyvereink sebzését növelik, illetve azok, amelyek a páncélunkat erősítik.

PLASZTIKVILÁG

Az a tény, hogy az egész bolygó Plastból van, nem csak a látványra hat ki, de más következményei is vannak. Mivel Paavo egy Shaper, ezért az ellenfeleket is a semmiből teremti. Pontosabban kis szörnytermelőkből ugrálnak ki végtelen számban a ránk küldött jószágok, ezért célszerű ezeket azonnal szétrombolni (vannak olyanok is, melyek véges számú ellenfelet kreálnak, cserébe ezeket nem lehet elpusztítani). Számomra kicsit meglepő, de mindenesetre fontos, hogy bármilyen magasról esünk le, nem fogunk sérülni. Sőt, ha esetleg kiugrunk a játéktérről, akkor sincs baj, azonnal visszakerülünk az adott terem elejére. Viszont ha ellenfeleinket ütjük ki, akkor ők azonnal elpusztulnak. Ezt megcsinálni igen könnyű, mert ellenségeink meglehetősen buták. Ha a főellenfeleket nem számítjuk, mindössze egyszer sikerült elpusztulnom, ott is azért, mert beszorultam néhány tereptárgy közé. Alapból két típusuk van, a közelharci és távolból lövöldöző – utóbbiból van gépfegyveres és gránátos is. Később kisebb számban találunk majd más lényeket is, a lebegő hidrák például csak karddal, a zöld rovarok, a lurkerek pedig kizárólag messziről sebezhetőek. Néhány pályán velünk tart két társunk is, de ők nem sok vizet zavarnak, a munkát mindig nekünk kell elvégezni.

A látványt sajnos nem tudom tiszta szívvel dicsérni, pedig látszik, hogy próbálkoztak. A táj – különösen a felszínen – nagyon hangulatosan néz ki, tényleg elüt mindentől, amit videojátékban láttunk. A sajátos színvilág első hallásra nem ígért sokat, de legnagyobb meglepetésemre hamar megtetszett ez a sárga-lila-kék világ. Az is nagyon bejött, hogy rengeteg effektet használtak a fejlesztők (különböző színű filtereket, elmosódást), ezzel is egyediesítve játékukat. A baj akkor kezdődik, ha egy szereplő megjelenik a színen. A szörnyek még csak-csak elmennek, bár némelyikük nagyon bután néz ki, de a főbb szereplők borzalmasan ocsmányak. A játék többi részétől eltérően ezek nem lekerekített formákból állnak, hanem borzalmasan szögletesek, legyen szó Nevin kockafejéről, vagy társnőnk baltával faragott frizurájáról. Őszintén szólva nem hiszem, hogy az alkotók mindössze ennyire lettek volna képesek, inkább az lehet a háttérben, hogy *direkt* így akarták. Ahhoz viszont én már kis ember vagyok, hogy megértsem, miért döntöttek így. Összességében nézve még a legnagyobb közös nevezőt alapul vevő multiplatformos fejlesztések közül sem emelkedik ki, nemhogy a direkt Xbox-ra írt játékok közül. Szerencsére a zenéket legalább nem rontották el. Jó kis pörgős dallamokat hallhatunk, végig a pályákon – nem kiemelkedő, de a célnak megfelel.

LATEXBE ÖLTÖZVE



A legfőbb baj az Alter Echoval nem a grafika kettőssége, vagy a kevés ellenfél-típus, hanem az, hogy túl rövid (végigjátszáskor hat óránál kevesebbet mutatott a számláló, igaz, ehhez még hozzátehetünk fél órát, a főellenségekkel ugyanis többször kell próbálkozni), és addig sem emelkedik ki a hasonló programok szürke tengeréből. Minden pálya a következő sémára épül: bemegyünk egy terembe, lemészárolunk mindenkit, átalakítjuk a terepet, hogy továbbjussunk – és esetleg még egy kis csata. Ilyen helyszínből van cirka harminc; kicsit különböznek persze, néha szinte csak gyakni kell, máshol meg inkább az ugráláson van a hangsúly (ezek nagyon szemek) de mindegyik unalmas, lineáris és rövid. Az alakváltás nem egy nagy élmény, a kamera néha teljesen megőrül, a harc túl egyszerű, és a Time Dilatation sem az a dolog, amitől leesik az állunk. Néhány tekintetben egyedi ez az Alter Echo, de ennél azért kicsit többre lett volna szükség az üdvösséghez…

Grath



MARTIN BELESZÓL!

Túl színes, túl szögletes, túl gömbölyű vagy túl kifacsart, cukormázas, forró rágógumis játékokkal *lehet* próbálkozni, mert biztos izgalmas szembesülni vele, hogy végül mit szól hozzájuk a nagyközönség, a *vásárlóerő*. Csak nem feltétlenül érdemes, mert legtöbbször nem válik be a koncepció – megfekszi a gamerek gyomrát a sok medvecukor. Nekem nem jött be az AE, forgott tőle a gyomrom, de biztos lesz majd valaki, aki fél év múlva rájön, hogy „mennyire jó"… :)

ALTER ECHO

THQ

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 3 blokk
dolby digital 5.1

✔ egyedi képi világ
× idegesítő platform-részek, semmi indok az újrajátszásra

5.5 pont





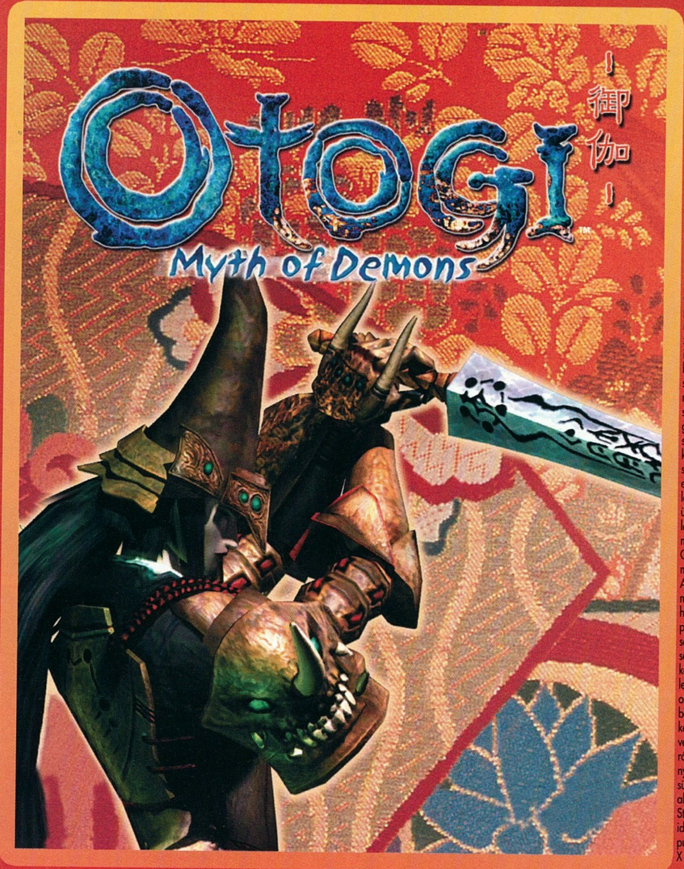
MINDENT ELSÖPRŐ INDIVIDUALIZMUS

Játékainak különös hangulata sosem hibátlan, de minden fejlesztésébe becsempészett unikumnak számító ötletes megoldásai miatt mindig is olyan megmagyarázhatatlan érzésem volt, hogy a From Software bizony egy *elitista* brigád. Bár a csillagokat még nem hozták le az égből, és egyelőre még a *Játékok Nagykönyvébe* sem véshették be a nevüket egy igazán emlékezetes, maradandó alkotással, de bármelyik programjukkal játszottam is eddig – melyek elsősorban a Role Playing Game kategória képviselői voltak –, minduntalan találtam bennük valami előremutató, a megszokottól némileg eltérő új ideát. Kifejezetten kedvelem az efféle kis cégeket, hiszen a játékfejlesztés rögös útjának egyetlen nagyobb elágazásánál ők a számomra szimpatikusabb utat választották mindig is, azaz azt, hogy a tömegjátékok önmagukból való ontása és világra szabadítása helyett inkább egy-egy kuriózum megalkotása felé vették az irányt, az individualitás eszményének maximális szem előtt tartásával. Mint említettem, egészen eddig talán csak a szikra volt meg bennük, de prognózisom, miszerint előbb-vagy utóbb valami örökérvényű útmutatással fognak szolgálni a jövő fejlesztőbrigádjai számára most beigazolódni látszik.

AZ ÉLET SÓJA

Fifikásak ezek a japán srácok, mit ne mondjak, hisz céljaik eléréséhez nem próbálkoztak meg erőnek-erejével keresztültaposni az átlag gamer játékokkal szemben támasztott elvárásain. Hogy csak szimplán nem vették-e a fáradtságot egy teljesen új játékstílus vagy játékmenet kialakítására, vagy egyszerűen csak úgy gondolták, hogy egy már nagyjából kiforrottnak, minden lehetőségében kiaknázottnak hitt stíluson belül is lehet valami egyedit alkotni, nos ezt nem tudom. Mindenesetre előkaptak egy, a 2001. évben a nagyközönség számára is elérhetővé vált, addig máshol még nem igen látott játékmenete révén elhíresült, és általam is igencsak kedvelt programot. A stílus neve hack'n slash, és bár hiába is nem ez a program találta fel a spanyolviaszkot – gondoljunk csak mondjuk az őt jó pár évvel megelőző Ghost'n Goblins-ra –, de szinte bárkit is megkérdezünk, aki kicsit is képben van az újgenerációs játékokkal kapcsolatosan, a Devil May Cry-t fogja említeni a stílus megteremtőjeként. Nos, a DMC – ha lehet így fogalmazni – szellemisége valóban olyan fejlesztéseknek szolgált táptalajául, lett ezáltal tulajdonképpeni szülőatyjukká, mint Maximo, a stílus határai közül kitörni próbáló Mark of Kri, a pont általam az előző számban tesztelt Chaos Legion, az új Playstation 2-es Castlevania, vagy épp jelen irományom tárgya, az O.TO.GI.

A stílus gyors behatárolása természetesen már az elején jelentős korlátokat emelt a From Software relative maroknyi csapata elé, de ők mégis megpróbáltak egyéni ízt kölcsönözni dédelgetett kedvencüknek, méghozzá olyannyira egyénit, mely által annak első audiovizuális megízlelése után azonnal megbizonyosodunk róla: ez bizony ínyencfalat! Bár jelen esetben – mint azt később látni fogjuk – nem ez lesz a lényeges, de a játékmenet keretek közé szorítása mellett a történet terén sem voltak képesek elszakadni a klisétől. Miről másról is szólhatna egy hack'n slash game, mint a féktelen öldöklésről és rombolásról? Mi másként is lehetne megideologizálni főszereplőnk vértengerekkísérte pusztító ámokfutását – nevezzük akár Dante-nek, Sieg Warheitnak, vagy jelen esetben Raikoh hercegnek –, minthogy bármi áron meg kell akadályozni a démoni fertőt, mely a Föld elpusztítására tör? Ne is gondolkodjatok rajta, megsúgom: *sehogy*. Nem találták még meg az igazi receptet az efféle játékok háttértörténetének, eszmeiségének, játékmenetének megreformálására. Lehet, hogy nem is akarják: könnyen megeshet, hogy nem fogadná be a fűszeresre rendkívül érzékeny gamer gyomor és bukás lenne a vége. Stílustól függetlenül az úttörők sorsa a meg nem értés, a bukás, és a posztumusz dicsőség. Lásd REZ. Lásd sok minden más. A From csak finoman fűszerezett hát.



JELSZÓ? ÖLNI, GYILKOLNI, PUSZTÍTANI!

Amerikai és európai szemnek egyaránt megszokhatatlanul színes, díszes, de mégsem rokokósan csicsás, épp ellenkezőleg, szemet gyönyörködtető, nyugalmat sugárzó a játék főmenüje. Nincs itt semmi feleslegesen túlbonyolítva, főként nem önös célokból. Az egész játékra jellemző, autentikus japán stílusban megkomponált hátterű, víztükröt formázó menü felületén csak egy-egy aláhulló rózsaszín levél kelt fodrot, ha sokáig időzünk itt tétlenül, akkor rövid időre betekintést nyerhetünk O.TO.GI fenséges, sokszínű birodalmába. A komor aláfestő zene jól ellenpontozza a szemkápráztató látványt; a Start gomb lenyomására előtűnő tónusosabb, ködös főmenü H.R. Giger munkásságát idéző szamuráj harcosának sötét körvonala azonban már sejtetni engedi, hogy akármennyire is csodás lesz a középkori feudális környezetbe ültetett, Heian mitológián alapuló kaland, itt bizony a gonosszal kell majd megmérettetni. Lehetőségek: New Game, Load Game. Mi másra lenne még szükség?

A legtöbbször felesleges, másra nem, mint időpazarlásra jó gyakorló pálya hiányában egyből a harc kellős közepébe csöppenünk, nem kell azonban sok időnek eltelnie az irányítás készségszinten való elsajátításához, főként, ha már játszottunk hasonló jellegű játékkal. A kontroller gombkiosztása az alábbi (alapértelmezett beállítás, Type A esetén): A az ugrás, kétszeri lenyomásra Raikoh szaltót vet. Sok esetben hasznos, ha az ugrást követően a gombot folyamatosan nyomva tartjuk, ekkor ugyanis főhősünk lassan, szárnyalva ereszkedik alá. B a varázslat (Energy, Fire, Storm, Ice), amennyiben hosszabb ideig tartjuk nyomva, úgy annak pusztító hatása megtöbbszöröződik. X az elsődleges támadás, Y pedig –



DÉMONMÍTOSZ

főként a levegőből indítva – az ennél sokkalta erősebb, de hosszabb ideig tartó másodlagos csapás. A jobb ravasz az ún. „Boost", melynek aktiválásával – a kívánt irány egyidejű nyomva tartása mellett – rendkívüli hirtelenséggel távozhatunk eredeti pozíciónkból, egyfajta menekülésnek is nevezhetném. A bal ravasszal a hozzánk legközelebbi ellenséget lockolhatjuk, főellenségek esetén pedig azok legérzékenyebb pontjait vehetjük célba. A bal karral bírhatjuk helyváltoztatásra szamurájunkat, a jobbal a kamerát mozgathatjuk kedvünkre (hehh, kedvünkre, erről még ejtek majd egy-két keresetlen szót!). Megemlítendő még, hogy a bal kar lenyomásával – amennyiben nincs lockolva ellenség – a kamerát úgymond „beránthatjuk" Raikoh háta mögé.

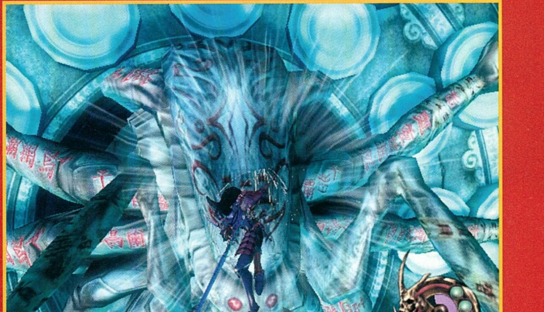
Nem akarom a helyet pazarolni a kombók hatástanulmányával, de azért azok gyors felsorolása (pontosvesszőkkel elválasztva) még belefér: X; X, X; X, X, X; X, X, X, X; Y; X, Y; X, X,Y; X, X , X, Y; X, B; X, X, B; X, X, X, B; X+Boost. Ennyi, nem több.

Javaslom, tekintsük át a képernyőt felépítését! Valamirevaló hack'n slash őrület elképzelhetetlen Orbok nélkül, így természetesen itt sem feledkeztek meg azok játékba integrálásáról. A jobb alsó sarokban található, a játéktérnek csak csekély részét elfoglaló indikátoron láthatjuk ezek számát, kis gömbökként jelölve. Kalandunk kezdetekor még csak három van belőlük, de a játék előrehaladtával egyre több – szám szerint összesen nyolc – lesz belőlük. Szükség is van ezekre, ugyanis nem mást jelképeznek, mint életeink számát. Egy-egy nagyobb ellenséges támadást benyelésekor bizony akár kettő, vagy még több is elfogyhat az Orbokból – melyek természetesen menet közben pótolhatóak –, úgyhogy nem árt óvatosnak lenni, főként az elején. A lila félkört formázó csík a spirituális energiát jelképezi, mely ha nem harcolunk folyamatos apadásnak indul, a következmények pedig mindenkire nézve végzetesek lehetnek. Ölni, ölni és még egyszer csak ölni, ez a jelszó, hisz a démonok lelkeinek begyűjtésével lehet csak energiánkat szinten tartani, ne' adj Isten növelni. Ha nagyon nincs a közelünkben támadó és megszorultunk, akkor az elvétve fellelhető virág alakú szimbólumok begyűjtésében találhatjuk meg a rövid ideig tartó, de a túléléshez sokszor elengedhetetlen megoldást.



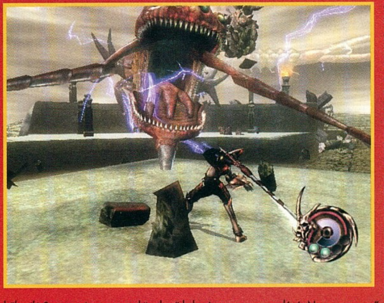
A RENGETEG

A megszokott tizenkét-tizenöt stage helyett az O.TO.GI kitakarítandó pályáinak száma igen magas. Hiszitek vagy sem – higgyétek csak el :) – összesen nem kevesebb, mint huszonkilenc (!). Valamiféle kompromisszumot azért kellett kötni, hisz huszonkilenc a Deus-Ex-ben fellelhető méretű pálya azért kicsit sok lett volna a jóból, nem is igazán nekünk gamereknek, hanem a fejlesztőknek... Itt van tehát közel harminc, kisebb-közepesebb méretű, változó nehézségű szint, melyekről általánosságban megállapítható, hogy a tiszta játékidőt mérve a leghosszabb is végigvihető tizenöt-húsz perc alatt. Igen ám, de ahhoz, hogy teljesítsünk egy pályát, sok esetben számtalanszor neki kell rugaszkodni, helyzetünket – legalábbis az enyémet biztosan – a pár menü felett szemet hunyva teljes egészében japán nyelvű verzió sem könnyítette meg. Jó, nem azt mondom, hogy olyan túlságosan bonyolult fejtörőkkel kellene megbirkóznunk, a legtöbb végrehajtandó feladat és annak megoldása egy idő után a nyelvi akadályok ellenére is kikövetkeztethető, ráadásul a pályák is elég lineárisak. Aki ebben a világban eltéved, arról sajnos feltételeznem kell, hogy nem sokat játszott még ilyen vagy ehhez hasonló játékokkal; persze nem azt mondom, hogy a megbarnult rizspapírokra festett csodálatos térképekre nem kellett alkalomadtán pillantást vetnem (Start gomb). A progival kapcsolatosan amúgy két, az összképet szerencsére jelentős mértékben nem befolyásoló negatív megjegyzést vagyok kénytelen megemlíteni, melyek közül az egyik az, hogy jó néhány stage-en úgymond át lehet futni, egészen az azok végén fellelhető fő feladatig. Akad tehát nem is egy olyan rész, amelyet két-három nekifutás után minden gond nélkül négy-öt perc alatt ki lehet vesézni (ebben az esetben persze a játék Start gomb lenyomására előtűnő menüjében található Stats táblánk mutatói nyilvánvalóan elég silányak lesznek).



NAGYBEVÁSÁRLÁS

Az imént megemlített menü rejt még egy-két ínycsiklandó dolgot, amelyek egy része a játék során szerzett tapasztalati szintünkhöz és elvásárolható pénzösszeghez köthetőek leginkább. A költekezésre legalkalmasabb helyet a Shop rejti, itt nyílik lehetőségünk fegyverek, varázslatok és kiegészítők adásvételére, melegen ajánlom mindenki figyelmébe. Raikoh-t az Equip almenüben fegyverezhetjük fel. A Repair szintén kulcsfontosságú, hiszen a csatákban megkopott fegyvereinket – megfelelő anyagi ellentételezés fejében – itt varázsolhatjuk újjá! A főmenüből nyíló Stage az éppen soron következő helyszínen való elindulásra, a Cleared Stage pedig nyilvánvalóan a már kipucolt, de újrajátszható szintek közti válogatásra szolgál. Az Options alatt a szokásos játékállás mentési és betöltési, vibráció, fényerő, hangerő és kontroller konfigurációs állítási lehetőségek mellet a játék feladása (Give Up) kapott helyet, ami mekkora arculcsapás, de *igazság* is egyben egy szimpla „Quit"-hez képest!



VÁLTSÁTOK MÁR LE A KAMERAMANT!

Elérkeztünk a kritika vélhetően legolvasottabb részéhez, a külalakhoz. Elmondhatom magamról, hogy sok játékot láttam már életemben, de az O.TO.GI világához mérhető audiovizuális paradicsomban csak nagyon kevésszer jártam. Nem pusztán arról van szó, hogy ez a játék csodálatos, hisz sok szépen kivitelezett riválisával találkoztam már – legutóbb ugyebár a TÉNYLEG nehézre sikeredett Chaos Legionnel –, mégis, a környezet színeinek megválasztása, a speciális effektek változatos sokasága és elképesztő parádéja, valamint a mindenhol jelen lévő, a legeslegapróbb kis részletre is kiterjedő igényes megvalósítás azt igazolja, hogy a From emberei törődtek a játékkal és valóban gyermekükként kezelték. A játék hiperrészletes poligonhegyekbe öntése nem merült ki a számtalanféle ellenség – madáremberek, repkedő koponyák, hidrák, farkasok, oroszlánok, démonok –, a teljes játékteret betöltő főellenségek – csápok, varázslók, sárkányok –, valamint a főszereplő Raikoh ultrarealisztikus módon részletgazdag kivitelezésében. A teljes egészében a japán kultúrából és mondavilágból a játékba átemelt, tökéletes animációjú lények ÉLNEK, majd' lemásznak a képernyőről. A bejárandó helyszínek nem kevésbé kidolgozottak. Mind a nyílt terepek – hegység, bambuszerdő, lerombolt város, óceán, hajó, túlvilág, stb. –, mind pedig a zárt épületek kifogástalan formában kerültek tálalásra. A játék színvilága valami észveszejtő... Nos, nem áll szándékomban tovább áradozni, de a hanghatások és zenék megérnek még egy misét. Akár csak a figurák és terep kivitelezése, az aláfestő zene is japán stílusban komponált, olyan MÉLY, hogy komorsága és nyomasztó mivolta ellenére is kifejezetten üdítően hat a tévéből és rádióból megállíthatatlanul dőlő, futószalagon gyártott mainstream mocsokáradat után hallgatva. Ha kell felemelő, ha kell magasztos, de ha kell lesújtó, földbe döngölő, megalázó. Nemes egyszerűséggel csodálatos.



Mint említettem volt, két jelentősebb hibával találkoztam az egyébként majdhogynem tökéletesen kidolgozott játékban. A kamerakezelés...hát azon lett volna még mit javítani. Végtére is nem lenne olyan rossz, de az, hogy a kontroller-konfigurációs lehetőségek közt nem lehet a kamerát mozgató jobb kar direkcióját az alapértelmezett fordítottról (tudjátok, mint a repülők magassági kormánya) hagyományosra átállítani, az már felettébb zavaró.

U/G

Lehet, hogy a cikk elolvasása után nem tudjátok mire vélni a bevezetőben említett örökérvényű iránymutatásra való utalásomat, nos itt az idő, hogy magyarázattal szolgáljak. Az O.TO.GI napjaink játékdömpingjében egy igazi underground alkotásnak, *remekműnek* számít. A stílus kereteit ugyan nem feszítették szét vele, de olyan odaadó gondoskodásról, mindenre kiterjedő odafigyelésről árulkodik a kiválóan megválasztott középkori japán környezet, és az abban ÉLŐ szereplők valódi változatossága, kivitelezése, amely bátran állíthatom, hogy igazi kuriózumnak számít. Ritka hangulatos, vérprofi, ennélfogva kötelezően beszerzendő darab. Minden elismerésem a From Software fejlesztőié, mert megmutatták hogyan kell jó játékot csinálni!

[Dae]

MARTIN BELESZÓL!

Dae a Ghost'n Goblins-t hozta fel az OTOGI alapjául – én inkább a Shinobit említeném. A klasszikus, öreg Shinobit, természetesen. Mást, ami ezen a két oldalon nincs leírva a játékkal kapcsolatban, én sem mondhatok. Akkor is megvenném, ha történetesen nem kedvelném az effélé „keleti" hack'n slash csemegéket. Megvenném azért, hogy néha, amikor komolyan kezdem elveszíteni a hitem a játékfejlesztők és kiadók épelméjűségében, pihentessem a szemem a szépségén, hallgassam a zenéjét, és megnyugtassam a lelkem...

O.TO.GI: MYTH OF DEMONS

FROM SOFTWARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (196KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ vérprofi kivitelezés
✕ a kamerakezeléstől eltekintve

9.5 pont

TÜRELEM VAGYONT TEREM!

Két szempontból is rendhagyó vizsgálati alany a **Pirates of the Caribbean**. Először is, gyakorlatilag semmi köze nincs a mozikban nálunk is látható, azonos című kalózos filmhez. Pontosabban van, de csak annyi, hogy a filmért felelős Disney lecsapott a Bethesda Softworks kiadásában, azon belül is az orosz Akella műhely fejlesztésében készülő játékra. Ez a játék eredetileg a három évvel ezelőtti, PC-re kiadott, RPG elemekkel tűzdelt, nyílt befejezésű kalózos játéknak, a Sea Dogs-nak lett volna folytatása. Lett is, csak más néven. A Disney gondolt egy nagyot, filmjéhez vásárolt egy témában illeszkedő játékot, a soft-horror mozi kedvéért utólag belerakatott néhány élőhalott csontvázat, majd szépen ráaggatta a film címét. Szimpatikus eljárás, már csak azért is, mert legalább megkímélték a játékpiacot egy újabb összecsapott, silány adaptációtól (lásd pl. X2: Wolverine's Revenge). Mindezzel az is jár, hogy a film esetleges erényeit sem láthatjuk viszont a játékban. Tehát ne számítson senki Johnny Depp vagy Orlando Bloom karakterre.

A játék másik rendhagyó tulajdonsága stílusából adódik. Figyelmes játékosnak már az első percben feltűnik, hogy a PotC egy igen mélyen kidolgozott RPG. Csakhogy ez nem a konzolokon megszokott szerepjáték! Nem a körökre osztott, folyton harcolós, lineáris Final Fantasy vonal képviselője. De nem ám! Ez bizony egy komplex, nagy türelmet igénylő, klasszikus PC-s játék. A Bethesda tavaly kiadott Morrowindjéhez hasonló. És még azt mondják, az Xbox nem egy konzolosított PC... :) Már miért ne lenne? De ez nem baj. Van, aki rágalomnak veszi? Felesleges. Szerintem semmi rossz nincs abban, hogy a Microsoft dobozának köszönhetően PC-s játékok áramolnak a konzoljátékok vérkeringésébe.

GRAFIKA

Külsőségekkel kezdeni az értékelést olyan, mint jól megbámulni egy nőt, majd kizárólag a látottak alapján ítéletet alkotni róla. Holott tudjuk, a külcsín másodlagos, igazán csak a belső értékek számítanak. **(Ezt mondják a csúnya emberek. Martin)** De csukjuk most be az illemkódexet. A PotC olyan, mint az a nő, akinek minden idoma nagyjából megfelelő, plusz rendelkezik valami nem mindennapi, kiemelkedően szép testrésszel (mondjuk elbűvölő arccal). Jelen esetben a *kiváló* minősítést tulajdonképpen csak a nyílt vízen elénk táruló, elképesztő látvány miatt kapta a grafika. Mondhatnánk úgy, hogy ez a játék szexepilje. A szikrázó napsütésben csillogó tenger megjelenítése majdhogynem tökéletes, fotorealisztikus. Szinte nincs különbség egy tengert bemutató természetfilm képei és a játékban látott vízfelszín között. A világítás, mondanom sem kell, valósidejű. A különböző napszakok fényviszonyai egytől-egyig gyönyörűek, természetesnek hatnak. Délidőben a nap az égbolt közepéről tűz a nagy kékségre, míg hajnalban és alkonyatkor a horizontról veti vitorlánkra sugarait. Éjszaka korom sötét van, a hold fényén kívül semmi de semmi nem világítja meg a hajó felületét. Viharban tajtékzik a tenger, szakad az eső, villámlik az ég, hullámok csapnak át a dülöngélő hajótesten. Távolról a vitorlások is kifogástalanok, közelről már egy kicsit szegényebb minőségűek (bal/jobb ravaszal lehet zoomolni, jobb karral a kamerát állítgatni). A szárazföldi részek grafikája is gyengébb egy fokkal, de egy erős jót mindenképp érdemelne. A környezet általában igen szép, nappal minden fényben úszik, zöldellnek az egzotikus növények, megzizzen az aljnövényzet, ha keresztül lépdelünk rajta. A levegőben pillangók röpködnek, a magasban sas rója köreit. A városkák házainak textúrája részletes, a külső-belső terek kivitelezése egyaránt szép 3D. Azt azért sajnáltam, hogy a fix létesítmények (kocsma, bolt stb.) a legtöbb szigeten ugyanúgy néznek ki. A főszereplő modellje részletekben gazdag, ruházatának szinte már anyaga van, nem is textúrája.

Mindezzel le is tudtuk a lenyűgöző részeket. Most jöjjenek a grafika hibái. Valami érthetetlen okból kifolyólag, szárazföldi mászkáláskor a játék egyszerűen szaggat, alacsony a framerate. Továbbá bármikor, ha megszólítunk valakit, eltelik 1-2 másodperc, mire megjelenik a párbeszédpanel. Ez persze nem nagy idő, de ki tud zökkenteni a szerepjátszásból. Továbbá, amint azt nagy szakértelemmel Dae kolléga is megállapította, fél perc játék után, *sörrel a kezében*: pocsék az ütközési térkép! Elhalálozáskor az emberek feje, végtagjai rendre elvésznek a fűben, földben, falban. Olyan is előfordul, hogy egy scriptelt karakter a környezetéről tudomást sem véve, gond nélkül sétál át az előtte lévőkön, csakhogy céljához érjen (pl. mikor belép a kocsmába a megbízónk). Korántsem tökéletes tehát a PotC. De a tenger, az valami csodálatos! Beleszerettem. Martin, maradhat a *kiváló*, ugye? **(Az áldott jó szívem... Martin :)**

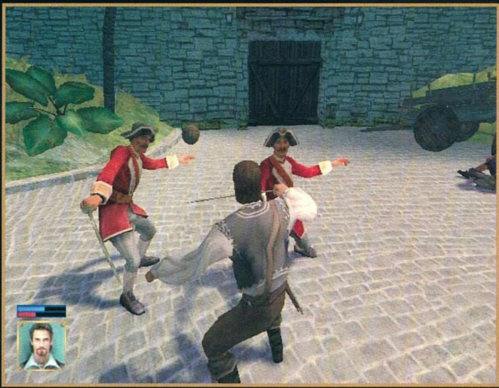
JÁTÉKMENET

Lássuk, mit rejt a belbecs. A történet kezdetekor, 1630-ban, franciák foglalják el az addig angol kézen lévő Oxbay szigetét. Nathanial Hawk, az általunk alakított angol hajóskapitány hazafias buzgalommal le is jelenti az esetet Redmond kormányzójának, aki azonnal megbízza kapitányunkat némi felderítő munkával. Első feladatunk a franciák további terveinek kifürkészése lesz – már ha fel kívánjuk egyáltalán venni a történet fonalát. Lehetőségünk van ugyanis már a kezdetektől fogva szabadúszóként tevékenykedni. Akár saját országunk ellen is fordulhatunk, keresve a franciák szövetségét, vagy más nemzetekkel, spanyolokkal, portugálokkal, hollandokkal, esetleg a törvényen kívüli kalózokkal ápolva kapcsolatot. Kövessük akár az előre megírt, akár a spontán alakuló történetet, a játékmenet mindenképpen úgy néz ki, hogy kapitányunk szigetről szigetre vitorlázik, közben kereskedik, árut és utasokat szállít, szárazföldi és tengeri küzdelmeket vív, legénységet fogad fel (akiknek persze havi bért is fizet – hiába, a rezsi a 17. században is rezsi), hajót és fegyvereket vásárol, fejleszt, javíttat, valamint folyamatosan fejlődik tulajdonságaiban.

Kétféle attribútum-csoportot fejleszthetünk, egyik a skill (képzettség, jártasság), másik az ability (képesség, tehetség). Mindkét csoport elemeit úgy lehet növelni, hogy megszerzett XP pontjainkat tetszés szerint osztjuk el a rendelkezésre álló tulajdonságok között. Karakterünk menüjében többek közt a következő skillek találhatók: vezetés (leadership), csatázás, vitorlázás, célzás, ellenséges hajók megcsáklyázása (grappling), védekezés, kereskedelem és szerencse. Az abilities menü az előbbitől annyiban különbözik, hogy a különböző tulajdonságok itt egymásra épülnek, vagyis meglévő pontjainkból nem választhatjuk ki rögtön bármelyik képességet, hanem mindig csak azt, aminek már az előfeltétele is birtokunkban van. Amúgy itt is többnyire védekező, támadó, célzó, és kereskedői képességeket gyűjthetünk. Mivel a játék a pénz körül forog, elsődleges célunk anyagiakban gyarapodni. Ennek egyik módja a kereskedés, azon belül is a hatékony kereskedelmi útvonalak kiépítése. Na, ez az, amit személyes tapasztalattal sajnos nem tudok igazolni, mivel mindig csak véteáron alul sikerült túladnom a nálam lévő rakományon. Nem vagyok egy született üzletember, ezért hát stratégiát váltottam, és úgy találtam, sokkal inkább megéri rabolni az árut és azt eladni, mintsem a legális kereskedelemmel bajlódni. De ne feledjük, ebben a játékban mindenki a maga útját járhatja! S ha már a kereskedelemnél tartunk: a játékban szereplő legális árucikkek többek között a fahéj, selyem, vászon, csokoládé, paprika, fegyver és ékszer, illegális termékek pedig – amiket csak kockázattal, csempészáruként forgalmazhatunk – a dohány és a sör. Létezik egyéb legális jövedelemforrás is, például az áru és utas szállítás. Ilyen megbízásokat leginkább a kocsmákban kapunk, de teljesen véletlenszerűen. Például egy alkalommal, miután véletle-









nül elszalasztottam egy 8000 aranyat ígérő munkát, a mentett állás újratöltése után ugyanott, ugyanakkor, ugyanaz az ember már csak 1600-at kínált szolgálataimért. Menteni egyébként bármikor lehet, kivéve csata közben. A gyakori mentés szükségességét jelzi, hogy még a játék is felhívja rá a figyelmet a töltőképernyőkön megjelenő tippek egyikében.

GYALOG A SZÁRAZFÖLDÖN

Habár Nathaniel tapasztalt tengeri medve, ez még nem jelenti azt, hogy folyton a fedélzeten téblábolna. Tetszés szerint látogathatjuk vele a környező szigetek kikötőit és városait. Oxbay és Redmond már szóba került, de ott van többek közt Douwesen, Falaise de Fleur vagy Conceicao szigete is. Leginkább azok a helyek lesznek hasznosak számunkra, ahol mind a négy alapvető létesítmény megtalálható, vagyis a kocsma, bolt, hajóépítő műhely és a városháza. Kikötő mindenhol van, a hajó elhagyva mindig a mólóról kezdhetjük gyalogos túránkat. Nathaniel irányítása eleinte kissé bajos, szerintem érdemes a kamera módot „forward"-ról mihamarabb átváltani „directional"-re. Az alapbeállításnál ugyanis a karaktert előbb a kívánt irányba kell fordítani, és csak aztán megindítani. A „directional" esetében viszont a két karral könnyedén tudjuk lépteit és a kamerát összhangban irányítani. Van egy úgynevezett „quick travel" opció, amivel az imént felsorolt helyek között gyakorlatilag teleportálni tudunk, vagyis ha épp sietős a dolgunk, meg lehet spórolni az utcákon való fölösleges rohangálást. Gyalogosan közlekedni amúgy külső nézetben érdemes, van egy belső is, de arra igazából nincs szükség, legfeljebb az útjelző táblák elolvasásakor. Jártunkban-keltünkben, városokban és idegen hajók fedélzetén, gyakran kényszerülünk fegyverhasználatra. Kardunkat egy könnyed mozdulattal, az X megnyomásával lehet kivonni. De többnyire csak idáig megy simán a dolog. Eleinte ugyanis nagyon idegesítő a harcrendszer, mi több, teljesen használhatatlannak tűnik. Annyira realisztikus próbál lenni, hogy két szúrástól már lazán meghalunk (balra lent, piros csík jelzi az életerőt), ami könnyen elveheti a kedvet a további játéktól.



Pedig végeredményben a kardozás is pofon egyszerű. Érdemes az egyet szúr (A) – egyet véd (bal ravasz) technikát gyakorolni, ez előbb-utóbb sikerre vezet. Néha nem árt cselezni (B), igazán rizikós helyzetekben pedig egyszerűen elszaladni, ami szégyen, de kifejezetten hasznos. Kapitányunknak van pisztolya is, tud vele lőni (jobb ravasz), általában fél méterről is mellé. Nem árt hát fejlesztgetni az ide vonatkozó, célzási képességeket. Mint ahogy az újratöltés sebességét sem. A szárazföldi küzdelem sok fejfájást okozhat, de garantálom, bele lehet rázódni. S ha ez megtörtént, már csak az marad bosszantó, hogy a vívás teljesen robotikus, a figurák nem lépnek rendesen, nincs testsúly-áthelyezés, nincs vér, a találatot csak jelzi a program, de a játékos nem érzi, hogy húst ért volna a penge. Ráadásul orruknál fogva lehet vezetni az ellenfeleket, csak futnak, futnak utánunk, nem manővereznek, egyáltalán nem viselkednek élethűen. Ez a túlságosan komplex játékok hátulütője, hogy nem marad energia minden részlet megfelelő kivitelezésére.

HAJÓVAL A TÉRKÉPEN

A szigetek közt egy sematikus térképen, apró kis játékhajóval navigálhatunk. Ez az úgynevezett Map mód. Még nem az igazi nyílt víz, csak annak egy leegyszerűsített változata, ahol gyorsabban közlekedhetünk. A kamerát itt sajnos csak körbe lehet forgatni, vertikálisan nem. Ez bosszantó, mert sokszor nem látni, melyik sziget felé is tartunk, illetve jön-e sziget egyáltalán, vagy csak úgy a semmibe hajózunk. Habár a játék ezt a részt nevezi térképnek (map, ugye), az egyetlen dolog, ami innen igazán hiányzik, az egy térkép. Map módban navigálva a következők történhetnek velünk: sziget mellé érve, a pálmafa-ikon megjelenésekor kiköthetünk (A gomb). Hajókázás közben megközelíthetjük valamelyik másik hajót, aki ekkor vagy ránk támad vagy nem. Ha nem, attól mi még kezdeményezhetünk (szintén A), de csak akkor, amikor a kép bal felső sarkában ezt egy csáklya jelzi. Előfordulhat, hogy egy már zajló csatába szállunk be nevető (esetleg süllyedő) harmadikként. A map mód sajátossága, hogy minden hajót egy ladikkal jelez, azt viszont már csak a nyílt vízen (Sea mód) tudjuk meg, hogy tényleg csak egy hajóval, esetleg egy ötfős karavánnal, netán egy kalóz trióval van-e dolgunk. Hódítási ambícióik szempontjából ez nagyon nem mindegy. Ha a Mapen hajókázva a bal felső sarokban megjelenik egy hullámikon, jó eséllyel kerülünk viharba. Kis ügyességgel el lehet kerülni (gyorsan kihajózni a sötét részről), de pár másodperc után a program magától vált át Sea-módba, ahol bizony keményen meg kell küzdenünk a tajtékzó hullámokkal (vitorlákat ne feledjük bevonni). Ha ügyesek vagyunk, tapasztalat-pontjaink gyarapodnak, ha nem, a tengerfenék hajóroncsai.

HAJÓVAL A NYÍLT VÍZEN

Ez lenne hát a program lelke, a grafika csúcspontja, a Sea mód. Egész képernyőt kitöltő vitorlásunkat a bal kar segítségével lehet irányítani. Ha előre billentjük, vitorlát bont, ha hátrahúzzuk, az árbocokról eltűnik a vászon, vagyis a hajó csökkenti sebességét. Elsőre talán lassúnak tűnhet a folyamat, de nem is érdemes erőltetni a bal analógot. Meg kell szokni, hogy ez vitorlás, nem motorcsónak. Természetesen a szélirányt is figyelembe kell venni. Az egyszerűség kedvéért van egy beépített időgyorsító (kék gomb), és itt is megtalálható a „quick travel", amivel hirtelen tudunk helyet változtatni. Ez ütközeteknél jön igazán jól, mikor a manőverezésen kívül úgyis van elég gondunk a célzással és az ágyúk újratöltésével. A szárazfölddel ellentétben Sea módban érdemes a belső nézetet használni (jobb kart kell hozzá lenyomni), mert így a fedélzeten szaladgálva kémlelhetjük távcsővel a horizontot. Zoomolni, valamint a környező hajók paramétereit kifürkészni a jobb ravasszal lehet. A belső nézet azért is hasznos, mert így manuálisan vezényelhetjük a csatát. Szemünk előtt egy kör jelenik meg, ez jelzi a célzás pontosságát. Zöld, ha várhatóan mellé lövünk, sárga, ha bizonytalan az eredmény és piros, ha jó eséllyel találunk célba. Maguk az ütközetek ugyancsak realisztikusak, hosszadalmasak. Kezdetben az ágyúk újratöltése is vagy fél percet vesz igénybe (a jobb fölső sarok „radarjának" külső köre jelzi a töltöttség állapotát, amelyik oldal zöld, az készen áll a tüzelésre). Az ütközet elején általában csak távolról udvarolgatnak egymásnak a hajók, egy-egy sortüzet zúdítva a másikra. Majd az ágyúgolyókat felváltja a knippel nevű töltény, ami kiválóan szaggatja az ellenfél vitorláit, lehetetlenné téve annak manőverezését. Közelebb kerülve jöhet a hatalmas pusztítást végző bomba, majd végül a kartács (grape), hogy csáklyázást követően minél kevesebb életben maradt matrózt kelljen saját kezűleg kardélre hányni.

VÉGSZÓ

A végszó mögé képzeljük oda a játékban felzendülő pánsíp, hegedű és cimbalom hangját, a tenger morajlását, vitorlák suhogását, kardok acélos csattogását. Hallgassuk belső füllel a felemelő, Vangelis stílusában prezentált, Paradicsom meghódítására emlékeztető szimfóniákat. És próbáljuk meg feledni, hogy a játék dialógusai nincsenek alámondva, hogy a szereplők csak egy-két rövidebb mondatot ismételgetnek. Valamint hunyjunk szemet a bosszantóan gyakori töltögetés fölött is. Hiszen örülni kell ennek a jó kis RPG-nek, igaz korántsem tökéletes. Ha nem csak vad kaszabolásra vágysz, és nem csak a film miatt kapnál hozzá kedvet, szerintem próbáld ki bátran! Ám ha alapvetően nem kedveled a lassabb játékmenetet, a többszintű menüket, a sok mászkálást, beszélgetést (képernyőn angolul olvasást), kereskedést, fejlesztgetést, talán válassz magadnak más játékot. A Pirates of the Caribbean nem való mindenkinek!

Stil.

NÉHÁNY KÓD

God mód:
Játék közben üsd be: A, Y, X, X, Y, Y, B, Y, X, A.

50 Skill pont:
Játék közben üsd be: A, B, Y, X, Y, B, B, Y, B, A.

100,000 arany:
Játék közben üsd be: A, X, Y, B, Y, B, X, B, B, A.



Semleges hírnév:
Játék közben üsd be: A, X, Y, X, Y, B, B, Y, B, A.

Bármelyik nemzettel való jó kapcsolat :
Menj Quebradas Costillas kocsmájába. A sarokban ülő ember meg fogja tőled kérdezni, melyik nemzettel való kapcsolatodon szeretnél javítani. Mindezt pénzért, természetesen.



PIRATES OF THE CARIBBEAN

BETHESDA SOFTWORKS / AKELLA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 150 blokk

✔ hagyományos, komplex rpg
✕ kisebb-nagyobb hibák, sokat tölt

8 pont

MARTIN BELESZÓL!

PC-s gamerek fő vesszőparipája szokott lenni parázs viták során, hogy „konzolokon nincs is rendes kaland-stratégiai-akció játék". Sőt, az elvetemültebbek még azt is hozzáteszik, hogy „ha lenne, akkor sem kéne a konzolosoknak". Hölgyeim és uraim: itt a PotC. Kaland, stratégia és akció is egyben. Komoly darab. Be lehet bizonyítani, hogy mi, konzolosok is vevők vagyunk a „komoly" műfajra! ;)

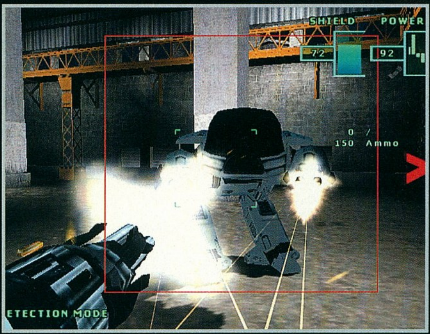
ROBOCOP

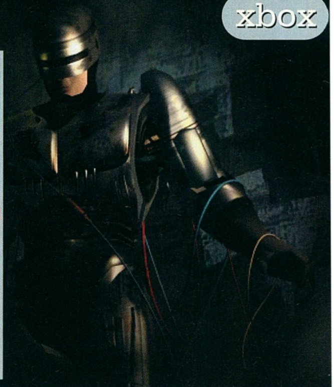
BÁDOGEMBER LETOLT GATYÁVAL

Az MGM filmstúdiónál már számos sikeres és azóta már klasszikussá vált film készült. Talán nem túlzás, ha azt állítom, hogy a Robotzsaru is ilyennek számít, látva mai napig tartó népszerűségét és gyakori újraélesztését. A három részt megért filmet én magam nem kedvelem túlságosan, bár el kell ismernem, hogy minden epizód rendelkezik egyfajta sajátos és egyéni hangulattal. Talán pont ez a számomra nyomasztó világ az, ami miatt nem tudtam igazán közel kerülni ehhez a mozihoz. Ám nem vagyunk egyformák, a történetek sikert arattak és a filmvászonról lekerülve rajzfilm, képregény és ha jól emlékszem még TV-sorozat formájában is tovább hódítottak. De mivel a pénzből soha nem elég, elkerülhetetlen, hogy a megannyi platformon tett látogatás után most Xbox-on is igazságot tegyen a fémhekus.

Legalább két éve már annak, hogy az első hírek felröppentek a téma efféle feldolgozásáról. Mi persze egyebet nem tehettünk, kivártuk a napot, amikor újra felhangzik az a megnyugtató fémes hang, és közli velünk: le vagyunk tartóztatva!

No, de úgy tűnik, ismét elpazaroltuk a türelmünket, mert rózsa helyett csak valami elszáradt kórót tudott nekünk átnyújtani a TITUS fejlesztőgárdája. Mivel már előzőleg elárultam, hogy nem vagyok igazi rajongója a filmnek, ezért felmerülhet a jogos gyanú, miszerint ez a vélemény teljes mértékben megalapozatlan és szubjektív. Meg szeretnék nyugtatni mindenkit az a progi tényleg sz*r.





SZEMÉLYI IGAZOLVÁNTOT ÉS FORGALMI ENGEDÉLYTET KÉREK

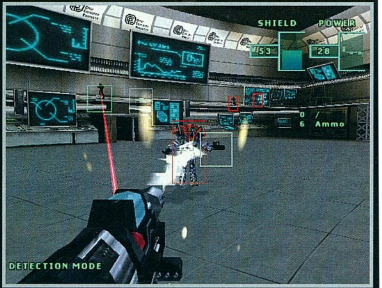
Miután intro gyanánt végigizgultuk azt a valamit, ami még PS1-en is szerény munkának számít, bevethetjük magunkat a menürendszer rengetegébe, ahol többek között kérhetünk feliratozást, és öt nyelv közül kiválaszthatunk egyet. Természetesen ezzel nem a szánkat fogjuk nyalogatni, hanem a játék láttán egyszerűen kinyújtjuk, miközben ujjunkat jelképesen a torkunkba dugjuk (természetesen a franciánál más a helyzet ;) (Jó tanács: ajánlatos a hangerőt még itt jól felnyomni, mert még így is hegyeznünk kell majd a fülünket, hogy abból a zene gyanánt összetákolt prüntyögésből halljunk is valamit.)

Ha túl vagyunk a beállítás gyönyörén (három nehézségi fok közül kiválasztva a kedvünkre valót), Neo Detroit tévéműsorát bámulva máris megtudhatjuk, mi a legmenőbb üdítőital a városban, és hogy miként alakultak a heti bandaösszecsapások végeredményei. Mivel mi a rend és a törvény szolgálatában állunk, mindig érdemes a témával foglalkozó híreket megtekinteni, ami elég nagy kitolás, mert dög unalom az egész. Bár munka bőven akad – ezt jól tükrözi a letartóztatásra váró bűnözők egyre bővülő névsora – mi mégsem kalandozhatunk a városban csupán ösztöneink által vezérelve, hisz mindenkinek van egy főnöke. A mi esetünkben ez az elöljáró a parancsnokunk, aki minden téren eligazít bennünket, majd valami összetett ügyet bíz ránk.

A játék során kilenc ilyen küldetéssel küzdhetünk meg, amik a fő tennivalók megjelölése mellett tartalmaznak még néhány másodlagos és bonusz feladatot is. A ránk bízott munkák ritkán látott egyhangúsággal ismétlik önmagukat és már a második misszió közben valami gyanús levertség lesz úrrá az emberen. Jórészt likvidálásról és keresésről van szó, amit megpróbáltak feldobni néhány letartóztatással. A társadalomban betöltött szerepünkből adódóan mindenfajta túlkapást a program igen szigorúan megtorol. Így tartózkodnunk kell az ártatlanok lemészárlásától vagy a dühből történő igazságosztástól. Ha bármely bűnűző úgy dönt, hogy miután belénk eresztette a nála lévő fegyverből az utolsó töltényt is, felteszi a kezét, és elnézést kér, mi mindössze homlokunkat ráncolva letartozathatjuk őt. Ám ha visz a vérünk, és lényegesen keményebb büntetést rovunk ki rá, a program megjegyzi azt, és néhány ilyen magánakció után egyszerűen ki kapcsol minket (Game Over). Persze mielőtt ezt megtenné egy feltűnően gyorsan növekvő vízszintes csíkon mi is figyelemmel kísérhetjük, hány baklövést engedhetünk még meg magunknak.



Mivel munkánkat fegyverek segítik, így nem mindegy, hogy miféle műszerrel engednek ki minket az utcára. Arzenálunk standard tartozéka a filmből jól ismert MGC M93R-AP jelű nagy tűzerejű automata kézifegyver, de természetesen a játék során ez a szerény választék tovább bővül. Meglepően nagy számban akadnak használhatatlan fegyverek is, ami már csak azért is bántó, mert maga a teljes repertoár sem túl nagy. A célzás már barátságosabban lett kialakítva, hisz robot mivoltunkból adódóan nincs szükségünk távcsöves fegyverekre – szemünk bármilyen kiegészítővel felveszi a versenyt. Beépített célzórendszerünket az iránynyilakkal vehetjük használatba, amin fel és le mozogva állíthatjuk a két fokozatú zoomot. Ugyanezen módon, csak épen jobbra-balra kapcsolgatva aktiválhatjuk hőlátásunkat, mellyel a falak és fedezékek árnyékában rejtőzködő rosszfiúkat vagyunk képesek kiszúrni.



A gombokhoz rendelt funkciók igen logikusan lettek kialakítva és mivel ezeket a menüben kényünkre-kedvünkre megváltoztathatjuk, most nem is térek ki rájuk részletesen. A cél felismerést nagymértékben segíti az a keresőtechnika, amivel a beépített computerünk meghatározza a cél helyét és besorolását. A besorolás három különböző osztályt tartalmaz. A helyszínen található civileket illetőleg kollégákat, akik a beazonosításkor kék keretet kapnak. Ugyanilyen kék keret jelöli a helyszínen fellelhető muníciót és a számunkra fontos tárgyakat is. A velünk szemben támadólag fellépő személyeket piros kerettel látja el a számítógép, ami megadás esetén módosulhat kékre. Ha ilyet tapasztalunk, próbáljuk meg leállítani magunkat és az akció gomb megnyomásával tartóztassuk le a rohadékot. Szembekerülhetünk még különböző felfegyverzett szerkezetekkel, amikben emberek ülnek, és olyan robotokkal, amelyek önmagukat vezérlik. Ilyen esetben mindig megkapjuk a masina gyenge pontját (keretbe foglalva), ami adott esetben a kezelőszemélyzet lesz. Az észnélküli pufogtatással pedig tényleg vigyázzunk, mert a pályán található hordók nemcsak napalm módjára fröccsennek szét egy lövés hatására, hanem rafinált telepítésükből és a dominóelvből adódóan a pálya más részein is komoly károkat képesek okozni.



SZOLGÁLATON KÍVÜL

Talán túlságosan is szigorú vagyok ezzel a játékkal, mert az egy kaptafára készült és agyatlanul viselkedő ellenfeleket kompenzálni lehetne izgalmas és változatos játékmenettel, szemet gyönyörködtető külcsínnel és kézre álló irányítással. Igen, ezekkel még meg lehet védeni egy program maradék becsületét, ám most nem ez történt. A klónozott ellenfelek birka módjára járnak-kelnek, néha még korlátokon és válaszfalakon át is, ami azért jól mutatja a grafikai megvalósítás szintjét, az AI-ről már nem is beszélve. A bevetéskor felderíthető terep szegényes textúráival nem fog senkiben maradandó nyomot hagyni. Nem így a hangok és az a zeneszerű kattogás, amik már képesek mély és tartós frusztrációt okozni a gyanútlan játékosban. Az irányítás és irányíthatóság már valamivel mívesebb munkák, bár akadnak célzási nehézségek, de ezeket némi gyakorlással bárki leküzdheti. Az egyetlen erénye a Robocopnak az egész kudarcot a hátán cipelő engine. E motornak köszönhetően a játék sebessége és töretlen folyamatossága valóban dicséretre méltó, bár végigtekintve a bűnlajstromon ez már csak enyhítő körülménynek számít. Sajnos megint megtörtént, hogy egy már nevet szerzett akciófigura mögé egy olyan silány munkát próbáltak elrejteni, ami éppen a főhős korábbi érdemeire való tekintettel nem méltó annak nevének viselésére. Egy ilyen makulátlan rendőr, mint a mi programunk főszereplője, ezek láttán, biztosan fejbe lőné magát.

SiD

MARTIN BELESZÓL!

Hehehe. Ez a Robocop játék az évek során olyan lett nekem, mint az E3-as látogatások egyik „kötelező kelléke" – vagy 2(?) évig mindig ki volt állítva, hogy „majd eccer' megjelenik", de csak nem akart elkészülni. Közben piaci minőség meg egyre nőtt – úgy gondoltam, hogy talán már el is lehet felejteni a Robotzsarut, hiszen mind grafikailag, mind a tartalmát tekintve idejétmúlt az egész. Jól gondoltam. SiD 2 pontja igazol.

ROBOCOP

TITUS

MÁS VERZIÓ: GBA, GBC, GC, PS2

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 Játékos
24 blokk

✔ a megszemélyesített figura
× botrányos zene, az ai teljes hiánya

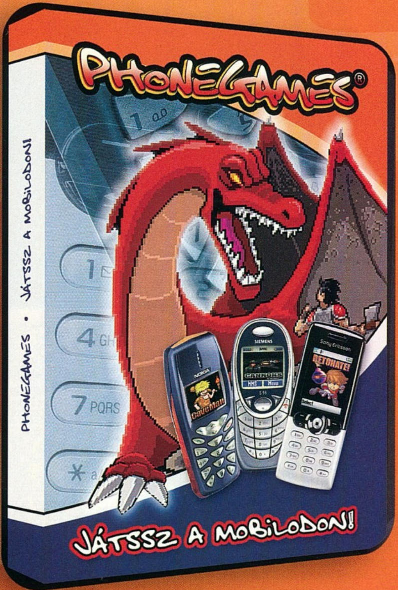
2 pont

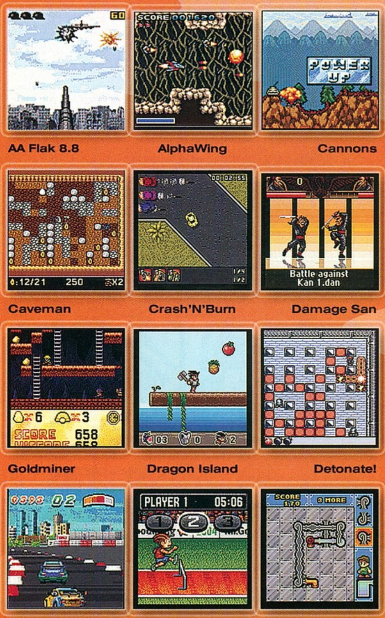
PHONEGAMES®

JÁTSSZ A MOBILODON!

A haverok között lehetsz menő...

De a nemzetközi Toplistán is megállod a helyed?





AA Flak 8.8 · AlphaWing · Cannons · Caveman · Crash'N'Burn · Damage San · Goldminer · Dragon Island · Detonate! · Racing Fever · Summer Games 2004 · Pipeworks

- JAVA **játék** a **mobilodra**
- izgalom, akció, **szórakozás**
- **12** különböző játék
- **lenyűgöző** grafika

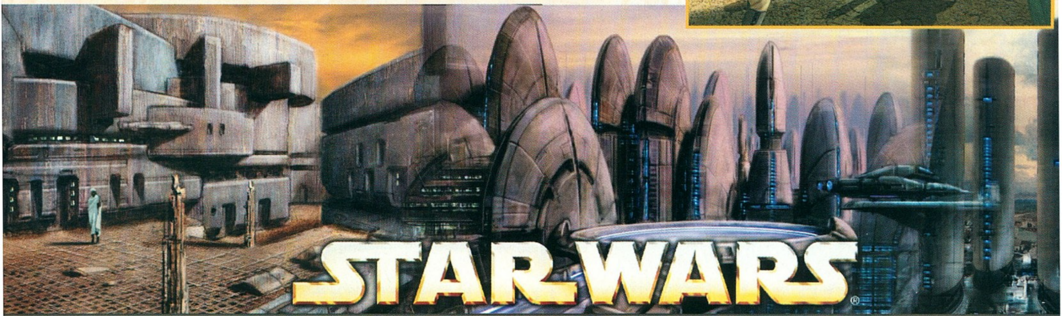
A **játék**okat megtalálod az **576 üzletek**ben is!

Keresd a **Phonegames®** játékokat a GSM boltokban és áruházláncokban!

www.phonegames.hu • wap.phonegames.hu

Bővebb információt az értékesítési pontokról a www.phonegames.hu weboldalon találsz.





STAR WARS® KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

1. RÉSZ: BEVEZETÉS

Kicsiny szobámat megvilágítja a tévé fénye, ahogy az Xbox üzemkész állapotba kerül, aztán pörögni kezd benne a lemez, amin az év egyik legjobban várt X-es játékának címe díszeleg. **Knights of the Old Republic**... Elképzelésem nincs, milyen is lesz a program, de nem is akarok jósolgatni. Egyszerűen belevetem magam és kész. A jóslások nem jönnek be. És különben is zavart érzek az erőben, de ahogy oldalra tekintek, meglátom ennek forrását is, amikor elém kerül az ablakon szétfolyó esőcseppek látványa. Itt az ősz, tehát ez volt az, ami annyira zavarta napfényhez szokott lelkemet.

Ehh...tekintetet vissza a képernyőre, legalább addig sem látom a búskomorba hajló kinti világot. Egy kellemes kis bemutatót tekintek meg, de mivel ez *annyira* nem érdekel, illetve inkább a játékra vagyok kíváncsi, tovább lépek. Press Start. Presszelek, menjünk tovább. Jéé, egy főmenü! Opciók közt nem sok érdekesség, mindenki beállíthatja szája íze szerint, hogy mit is szeretne később. Nehézség, automata mentés, harcnál tartsunk-e szünetet, amikor kiválasztjuk támadásunkat, hangok, letöltés az internetről, satöbbi. A Movies-en belül minden film megtekinthető, amit a kalandok során megnyitunk, valamint van itt egy kellemes kis Gladius előzetes is. Nyahh...a Load Game és a New Game remélem nem igényel magyarázatot, kezdek is egy új kalandot. Karakterválasztás következik. Furcsa, hogy csak emberek vannak. No nem baj, ez a lányka szimpatikus, amennyiben nem akarunk automata szereplőgenerálást, szerzünk hozzá valami szép kis pofikát, meghatározzuk, mihez értsen (rejtőzködés, rombolás, javítás, satöbbi), kitalálunk valami jópofa nevet (ezennel a Jó Pofa nevet levédetem, senkinél nem szeretném látni...), azután uzsgyi a játékba.

Egy kisebb ostrom alatt álló űrhajón ébredünk, kellemes eszmélést kívánok a rázkódó hajón. Érkezik valaki, aki mindenáron ragaszkodik hozzá, hogy jussunk ki élve, és találjunk meg valakit. Darth Angelica (ez lennék én...hihihi) azonban nem óhajt menni erre a szent küldetésre, és ezt a lehetőséget választja is a kínálkozó mondatminták közül. Barátunk azonban nem tágít, sőt mi több, nem hagy más választást nekünk, maximum a helyzetről tudhatunk meg többet. Vele kell menni. Ismeritek a mondást: „a nyomor szereti a társaságot". Kis ügyefogyott barátunkat én el is neveztem magamban *Nyominak*.

Oldalt egy láda, ki kellene venni belőle a cuccainkat, mert a pizsama ugyan jól áll, de nem igazán harcra van kitalálva.

Az első ismerkedés az irányítással. Bal kar: mozgás, jobb kar: kamera. A bal alsó sarokban megjelenik egy kis ikon, meg az „**open**" felírat. Itt kellene nyomni A-t, de Angelica drága először úgy gondolja, hogy szaladgál kicsit, nem törődve azzal, mit akarok én. Gyors fenekelés, megrovás engedetlenségéért...egy órás szerelmi életünk lefolyása után végre hajlandó is kivenni a csomagokat ;)



Start lenyomása, ha az „**equip**" mezőn állunk, akkor az jó is nekünk. Itt vannak különböző ábrák. A laza T-shirt a ruhánkat takarja, erre rákattintva már öltözhetünk is. A kezekbe a fegyverek helyezhetők (attól függően persze, hogy kétkezes, vagy szimpla eszközről van-e szó). A többi hely is elég egyértelmű, a lényeg, hogy amikor valami újdonságot szerzünk, érdemes betekinteni ide, meglesni, mik vannak nálunk, és attól függően használatba venni, hogy az mennyire javítja helyzetünket. Ha már a menüben vagyunk, induljunk jobbra (bal/ jobb ravaszokkal váltogathatunk).

Inventory. Itt van minden tárgy, ami hozzánk kerül. Ruhák, fegyverek, gyógyszerek, küldetésekhez szükséges cuccok. A kedélyjavítókat bármikor használhatjuk innen is. A következő képernyőn láthatjuk, emberünk mennyire rabja a sötét, vagy a világos oldalnak, valamint a képességeink is leolvashatók a jobboldali táblázatról.

Skills. Szaktudásaink listája.

Messages. Elolvashatjuk azokat az információkat, felszólításokat, amiket kapunk.

Active Quests. Azok a missziók vehetők szemügyre, amiket főküldetésként kapunk, vagy amiket az átlagos, „utcai" karakterek bíztak ránk.

Ezután térkép, majd egy kis menü. Utóbbin belül menthetünk (mindig, mikor akarunk...érdemes is, mert halálozáskor kezdhetünk mindent előről), betölthetünk másik állást, vagy az opciókban turkálhatunk, illetve kiléphetünk a fenébe. Na...hát ennyi.

Lépjünk vissza a „valóságba". Másik láda nincs, avagy mehetünk tovább (érdemes mindig, minden helyet átkutatni a ládák, dobozok, tartályok után, mert néha jó cuc-





cokat rejtenek). Ha Nyomi végleg csatlakozott hozzánk (csapatválasztó képernyő bemutatása után...a választás nem bonyolult egyébként, a lényeg, hogy mindig két karakter lehet még velünk), nincs más dolgunk, mint a fekete gombbal ráváltani, és az ajtó zárját vele kinyitni, mert mi még nem értünk ehhez. Később persze fejleszthetjük magiunkat ebben is, és akkor nem lesz szükségünk ilyen nyomikra sem.:) Nos. Egy folyosó, még egy ajtó, azután kisebb kalamajka, amikor összefutunk a Sith katonákkal. Kép merevedik, jöjjön a harc. Alul, balra látsz hat helyet, amikben kis ikonok vannak. Az első a normál támadást jelöli. A másodiknál lehet már le/fel variálni a lehetőséginket, amelyek a különleges támadásokat takarják. Az utolsó kivételével a többi még üres, de ezeknek is lesz jelentőségük, méghozzá a gránátok, egyéb különleges fegyverek, valamint az erőben használt varázslatok miatt. Az utolsóban pedig a hagyományos felszereléseink vannak. Életerőt pótló gyógyszerek, méregsemlegesítők, erőpajzs (ezzel kevesebb az esély a sebzések beszerzésére), vagy a harcban segítő adrenalin mondjuk, amit én egyébként nem használok szinte egyáltalán, mert utálom a drogokat ;)

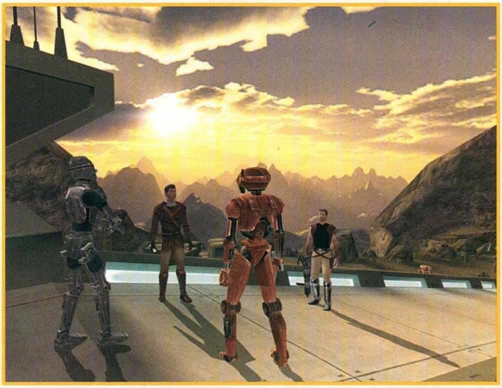
Nagy dolgok nincsenek. Addig nem kezdődik a harc, amíg valamit ki nem választasz, rá nem klikkelsz. Célpontot a karokkal választhatsz. A csapásokat általában magától elvégzi a karakter, de érdemes mindig az erősebb támadásokat beírni előre, amikor pedig használat-

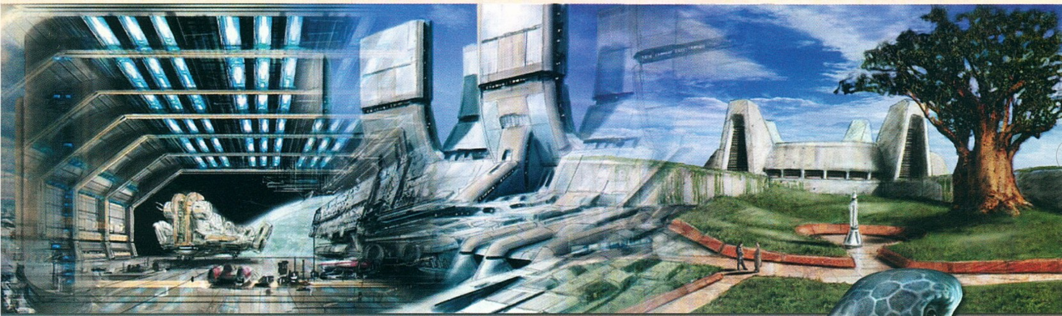
számítógéphez elérve kis gyakorlás. Vannak kis kütyük, amiket útközben szerezhetünk, és a terminálokonál vehetjük őket igénybe. Ilyenkor belépünk mondjuk a kamera mutatta szobába, ahol öt ilyen szerkentyűért cserébe felrobbanthatjuk az egyik elektromos berendezést, ezzel megölve a benti katonákat. Próbáld ki, igazán élvezetes :) A robottal nem nagyon érdemes foglalkozni, lehet az ilyen pihenő őrszemeket javítgatni, felépíteni, de én igazából sok értelmét még nem láttam.

Új barát a láthatáron. Carth Onasi az, a Köztársaság egyik hithű szolgálója, aki folyamatosan velünk lesz a játék során. Amikor nem beszél hülyeségeket, egészen elviselhető, de azért a legfontosabbakon kívül nem érdemes vele csevegni semmiről emiatt...így remek társ lesz. Valami Bastila a fő célpont állítólag, és mi mehetünk utána, hogy védjük... A mentőkabint vegyük használatba a szökéshez. Hát ennyi. Grafikailag nem volt nagy szám a kezdet, de érdekesnek bizonyult, szóval nézzük a további kalandokat.

2. RÉSZ: TARIS...SITH KARANTÉN ALATT

Egy szobában ébredünk, ahonnan Carth csapattaggá tételével távozhatunk. A szálláshelyen rögtön kis akció következik a Sith járőrökkel, akik pár földönkívülit molesztálnak. Érdemes átkutatni az apartmant, mert némely





EGY RÉGI LEGENDA ÚJÁSZÜLETÉSE

ba kerülnek, választhatjuk a következőt, vagy helyette valami gyógyítást, más segédletet. Tulajdonképpen úgy küzdünk ebben a klasszikus értelemben körökre osztott harcrendszerben, hogy közben nem állunk meg egy pillanatra sem, valamint bele sem tudunk keveredni az irányításba. Elsőre talán furcsa, de hamar hozzászokunk. Gyógyítani egyébként egy körben csak egyszer lehet, de ezzel sem lesz szerintem probléma.

Nos...menjünk tovább. A földön heverő holtestektől vegyünk el mindent, erre figyeljünk a későbbiekben is. Kell minden felszerelés, ne hagyjunk veszni semmit! Lassan elérünk a vezérlőterembe, ekkor pedig lassan szintet is lépünk. Elég nyomni egy Startot, és már lehet is manuálisan állítani a fejlődésünket, vagy ha bízunk a gép mesterséges intelligenciájú segítségében (NEM!), akkor hagyhatjuk automatikusan is megtenni ezt.

Irány tovább, Nyomit elhagyjuk, küzdjön ő a sötét dzsedájjal, a harmadik ajtón pedig távozzunk mi is. A



szobában érdekes cuccok vannak, a lakókkal meg nem kell törődni. A városba kijutva végre valami szépet is láthatunk. Kellemesen kidolgozott épületsorok, sétálgató lakosok, mindenfelé járőrök. Szinte mindenkivel beszélhetünk, és ez szükséges is, hogy normálisan továbbmehessünk. Mászkálás mindenfelé, információk begyűjtése. Lassan körvonalazódik a történet is, mi szerint egy nőt keresünk (Bastila Shan), aki az erő szolgája, és komoly szerepet játszhat a Sötét Oldal elleni harcban. A kalandok (a későbbiek során is) alatt kiderül, hogy háború van, ami végzetes is lehet, ha nem sikerül valamit tenni a Sith megszállás ellen. Bastila szintén egy kabinnal menekült meg, ami a város alsóbb régióiban ért földet. A feladat, hogy megkeressük.

Taris több szintre oszlik. Van a felső városrész, ahol az átlagos lakosok élnek. Van itt bolt, kórház, szórakozóhely, illetve a megszállók bázisa is itt található. Az alsóbb régiókban vannak a különböző alvilági bandák, uralkodók. Illetve van még egy hely, mélyen Taris alatt, ahol a mutánsok élnek, valamint az idejutott szerencsétlenebb emberek. Az alsóbb régióban kell majd kutakodni Bastila után, de mivel oda nem lehet *csak úgy* bejutni, Sith páncélt kell szereznünk, amit a másik felső apartmanban találhatunk meg, kis küzdelem után (egy idegent kell megvédeni az egyik szobában). Miután lejutottunk, megismerhetjük a két fő alvilági bandát.

Az egyik The Black Vulkars névre hallgat, a vezérük pedig Brejik, a másik banda a Bek bázison található, és Gadon vezeti őket. Hallani még egy Davik nevű emberkéről, aki mindent a kezében tart, de vele csak később fogunk találkozni. Gadon segít nekünk Bastila keresésében, ha mi is teszünk neki pár szívességet. Be kell jutnunk a Vulkars bázisra egy gép prototípusáért, valamint meg kell nyerni egy versenyt (Swoop Race). Ehhez azonban le kell jutni a mutánsok lakta területre, ahol meg kell találni egy Mission Vao nevű lányt. A lejutással gondok lehetnek, de csak addig, amíg nem szerzünk a páncélért cserébe egy papírt (az alsó apartmanban), amivel szabadon közlekedhetünk mindenhova. Lent találkozunk Vao-val is, aki elvesztette barátját, a wookiee-t. Őt a mutánsoktól hemzsegő terület alatti csatornákban találhatjuk meg, ahonnan mehetünk is tovább, hogy teljesítsük feladatunkat. A verseny után miénk Bastila, bár nem adják könnyen. Érdemes már korábban elsétálni a szórakozóhelyre (a fenti városrészben), ahol a hírhedt hutt, Ajuur rendezi illegális viadalait, amiken mi is részt vehetünk. Amennyiben legyőzzük legnagyobb hírességét, Bendak Starkillert, minket fog mindenki csodálni a környéken. De nem ez a lényeg, mert itt futhatunk össze a fejvadász Canderous Ordo-val, akinek segítségével megléphetünk az ostromlott bolygóról.

A következő feladat az lesz, hogy bejussunk a Sith bázisra (ehhez egy robot is kell, amit Ordo kapcsolatainak segítségével hamar megszerezhetünk az egyik boltból), és kicsit megrongáljuk a berendezéseket, meg a csapatokkal is elbánjunk. Még egy sötét lovagot is megpiszkálhatunk. Ha ez megvolt, mehetünk Ordo-val a nagyfőnök Davikhoz, akinek rejtekhelyén van a környék legjobb ha-



jója, az Ebon Hawk. Kis mészárlás Davik otthonában, a szükséges kódok megszerzése, és miután Davikot, meg társát elintéztük, mehetünk is tovább a Jedi tanács otthonát biztosító Dantooine-ra. Lövöldözés az űrhajó ágyúival az ellenséges vadászokra, azután irány az említett hely. Mire ezt a pontot elérjük, már tisztában leszünk mindennel, és tudjuk azt is, hogyan közeledhetünk valamelyik oldal felé. Amennyiben segítünk az embereken, Light Side pontokat kapunk, amivel egyre tisztább lesz a lelkünk, de ha gonoszkodunk, leölünk mindenkit, akkor Dark Side pontok következnek, így pedig elkerülhetetlen, hogy gonosszá váljunk. Közben kiderül, hogy álmaink nem véletlenül vannak, és kicsattanunk az erőtől, szóval ez még egy ok arra, hogy Bastila elvezessen minket a Jedik tanácsa elé. Menjünk hát...

3. RÉSZ: DANTOOINE...A JEDIK TANÁCSA

Mire idáig eljutunk, kezd érdekessé válni a sztori is, és mindez kábé tíz óra tiszta játékidőnél. Egyre többet tudunk meg a Sötét Oldalt szolgáló Lord Malakról, és társáról, valamint a teljes háttérről. Az pedig, amikor kijutunk a tesztek, tanítások után a vadonba, az felér egy **vizuális orgazmussal**. Szálanként megrajzolt növényzet, élő környezet, érdekesnek mondható létformák, valamint mindenféle útonálló fogad minket. Elsősorban kristályokat kell gyűjtenünk a barlangokban, amikkel aztán elkészíthetjük első saját fénykardunkat. De ezen kívül is lesz még sok küldetés, amik igen változatosak: például megkereshetünk egy eltűnt protokoll droidot, bosszút állhatunk egy férfi kedvéért a folyamatosan öldöklő „lovasokon", utánanézhetünk egy eltűnt jedinek (akivel meg is küzdhetünk, vagy megpróbálhatjuk visszatéríteni a jók oldalára), de egy gyilkosságot is megoldhatunk, ha akarunk. Persze a fő küldetések számítanak igazán, a mellékszálak csak érdekességképpen vannak bent a játékban. Mindenesetre nagyszerű érzés a nap fényétől megvilágított természetes közegben szaladgálni, felfedezni a területet. A kristály, valamint a kard megszerzése után a legfontosabb feladatunk az lesz, hogy egy ősi romhoz eljussunk, ami szintén a vadonban van elrejtve. Itt fény derül arra is, mit keresnek Malakék annyira, mi az, ami miatt úgy küzdenek, hogy megszerezzék. A védelmi rendszert a kódszavak megadásával lehet deaktiválni, amit érdemes úgy megtenni, hogy a robot elpusztítása után mentünk, és egyenként próbálgatjuk ki a lehetőségeket. Már csak azért is, mert ha rosszat mondunk, a gép újraéleszti a védelmi rendszert, és harcolhatunk megint. Miután megtaláltuk, amit kerestünk, mehetünk vissza a tanácshoz, hogy megkapjuk új feladatunkat, ami az lesz, hogy négy további bolygóra látogassunk el, és kutassuk fel a keresett célpontokat. Természetesen egyre több lehetőségünk lesz, ahogy haladunk előre. Igazán ezekről a cikk végén szeretnék írni, de a lényeg, hogy teljesen felfejleszthetjük magunkat minden téren, és ez egy nagy pozitívuma a játéknak. Szóval nem is ragoznám a dolgokat, inkább nézzük meg a további négy helyszínt...

4. RÉSZ: TATOOINE... A HOMOK BIRODALMA

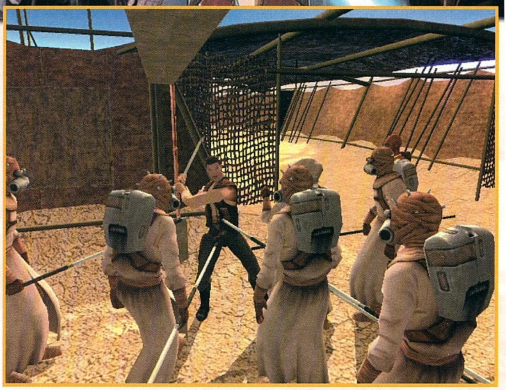
Ezt a helyet már szerintem még az is ismeri a filmekből, aki nem annyira rajongója a sorozatnak. A homokdűnék földje most bejárható lett számunkra is, és igazi kalandoknak nyújt otthont. Érkezésünk ugyan nem a legjobb, mert rögtön pénzt követelnek tőlünk, valamint hamarosan még három Sötét Lovag is betámad minket. Darth Angelica gyorsan el is halálozik a hirtelen támadás következtében. Ragyogó. Kis suttogás csapatom tagjai között, és kitalálunk valami jó kis kombinációt ellenük (vagy csak skizofrén vagyok, és magamban társalgok, hogy lehetne legegyszerűbben elintézni a csuklyás támadókat). Rá is jövünk a megfelelő taktikára. Beizzítja mindenki a saját kis energiapajzsát, majd megindulunk a hármas felé. Egy plazmagránát a Sith lovagok közé, amíg még távol vannak, és csak őket sebzi, majd Angelica fojtást kezdeményez az erő segítségével az egyik támadóval szemben. Ezalatt a többiek kézitusában próbálnak felülkerekedni a „birodalmiakon". Hamarosan halott mind a három. Nyereményünk pár fénykard, pajzsok, meg Sith köpenyek, amiknek egyikébe beöltöztetjük Bastila kisasszonyt is, hogy ne legyen mán olyan „lájt"...mivel én már rég a Sötét Oldalon állok, nagyon zavar a jósága, ezért az öltöztetés :)
Na, séta tovább. A városban is lehet versenyezni, mint Taris-ban is tettük, de érdemesebb kinézni a homokdűnékhez, mert gyönyörű a látvány. Hogy komplikáltabb legyen a dolog, szereznünk kell ehhez egy vadászati engedélyt, de utána már rácsodálkozhatunk a sivatag szépségeire. Eszméletlen terep van előttünk, legalábbis én gyönyörködtem egy darabig benne, mielőtt megindultam volna előre. Különböző állatokkal is találkozhatunk, de leginkább a buckalakókkal gyűlik meg a gondunk, akiknek a falujába is beosonhatunk. A kis Jawa nevű lények édesek, már a filmben is nagyon csíptem őket. Tulajdonképpen ennyit elég is tudni a helyről, jöjjön a következő.

5. RÉSZ: KASHYYYK...A WOOKIEE PARADICSOM

Újabb kellemes helyre értünk. Már a kezdőfilmben is megcsodálhatjuk a hely szépségeit, de amikor már igazából kimerészkedünk a bolygó zöldes terepeire, akkor esik le csak az állunk. Ez a hatalmas erdők és a wookiee-k otthona. Kicsit a Brute Force és az Endor jut róla eszünkbe. Függőhidak, fába épített otthonok, na meg persze ellenségeskedés az itt élők között. A városon kívül szörnyek garázdálkodnak, a mélybe lejutva pedig olyan érzésünk van, mintha ténylegesen a Sötét Oldalra kerültünk volna. Sűrű homály, örök sötétség, az itt portyázó lények pedig nem túl barátságosak. Azonban barátra is lelhetünk az idő Jedi személyében, aki a Jolee Bindo névre hallgat. Joli nem nagy kedvencem, mert mindenbe beleszól, és úgy viselkedik, mint egy szent. Szóval lényegében rontja Sötét Oldal imidzsemet ;) Nem is nagyon használtam, pedig nem rossz három Jedi egy csapatban. Egyébként ez az egyik kedvenc helyszínem a sok közül. Szinte érezzük az erdők üde illatát, és a hűvöst, amit ez a természetes közeg áraszt magából. Mission barátja (Zaalbar) sokat segít nekünk, hogy ne tekintsenek teljesen ellenségesnek az itteni őslakosok, de azért néhány majomember így is kóstolgatni próbál majd, erre készülj fel.









6. RÉSZ: MANAAN... A VÍZI VILÁG

Na...ez az a hely, ami nem nőtt nagyon a szívemhez. Túl békés. Eleve azzal kezdték, mikor leszálltam, hogy őrizzem a rendet, meg a tisztaságot, és akkor nem lesz gondom. Már vártam, hogy mikor sétálnak el előttem nagy csoportokban a Green Peace aktivistái hatalmas táblákat lóbálva. Nagyon szép a hely, mindenhol víz van...de a város nekem túl nyugis. Jelen vannak a Köztársaságiak is, meg a Sith rendfenntartók is, de semmi nézeteltérés. Legalábbis komolyabb. Benézek egy helyre. Kis csoport Sith lovag beszélget, az egyik nekiáll kötözködni, hogy ez az ő területük, köztársaságiaknak semmi keresnivalójuk itt. Na mondom...végre...fél óra unalmas mászkálás után végre valami kis izgalom. Direkt húzom őket és beszólok nekik. Már venném elő a fénykardot, hogy kicsit megpuhítsam a társaságot, erre morgolódnak és elmennek. Hát ilyen nincs. Na...ide idő kell, hogy valami izgalmat is átélj, szóval nem egy adrenalin-pumpa a bolygó, de muszáj beleásnod magad, ha be akarod fejezni a történetet.

7. RÉSZ: KORRIBAN... A FEKETE FÖLD

Ohh...igen. Ez már kedvünkre való hely! Nagyon szép látványt nyújt a vulkanikus hegységek sziklás vidékeivel, meg a sötét barlangjaival, de a legfontosabb, hogy itt tanyázik a Sith Akadémia is. Bastila nem is akarja kitenni a lábát az Ebon Hawkról. Muszáj mással menni, de mindegy, mert itt végre szórakozhatunk is kicsit. Már a legelején belénk köt pár tanonc a suliból, de itt még kölcsönös fenyegetőzésen kívül semmi nem történik. Séta az akadémiához. A kapunál régi ismerős, akit eldádázunk gyorsan, majd megpróbálunk bejutni, de egyelőre sajnos nem lehet. Séta vissza, a kantinban egy mester segítségét kérhetjük, de ahhoz, hogy engedélyt kapjunk a belépésre, kell szereznünk egy medált, ami jogosulttá tesz minket erre. Na...kilépve a kocsmából újra összeakadunk kis barátainkkal, akiket most már rendesen meg is fenyíthetünk. Éljen. Van medál, irány a mesterhez, majd a sulihoz. Minden rendben, lehet tanulgatni, közben megpróbálnak befűzni minket egy kis merényletre a Tanítóval szemben. A lényeg, hogy kedvünkre mászkálhatunk, elnézhetünk a barlangokba is, de van pár jó hely az akadémián belül is. Ilyen mondjuk a kínzókamra, ahol éppen egy fogolyból kell kiszedni valamit. A lehetőség a miénk, de én sajna túl sok szérumot adtam be a fogolynak, így az rövidesen elhalálozott. Sötét Oldal pont...wehehehe. Szeretem. Aztán vívóterem. Kérsz a számítógéptől egy foglyot és lazán leméázárolhatod. Ilyet... Tiszta brutális! A tanítók mindenhol oktatják tanítványaikat...kardozás, meditálás, meg minden. Mindez egy kolostorszerű valamiben. Nekem nagyon bejött. Persze, ha a jó oldalon vagy, nem fog tetszeni, de én élveztem ;)

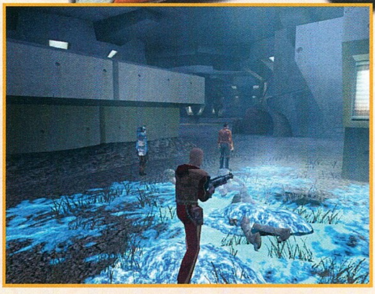


Mindegy...ezek voltak a célbolygók. Mivel fogytán a hely, tovább nem utazgatnék, inkább leírom az észrevételeimet, meg a gondolataimat a programmal kapcsolatban...

8. RÉSZ...DARTH ANGELICA KALANDJAI...ÉS A BEFEJEZÉS

Rengeteg jópofa dologgal találkozunk a játékban, és itt nem csak a helyzetekre, helyszínekre gondolok, hanem a lehetőségekre is.

Ott a harc. Kicsit újító, de nagyon kellemes rendszerrel van megáldva. Komoly kis kombinációkat találhatunk ki, idővel (meg sok fejlődéssel) nagyon halálosak lehetünk.



Ott van eleve az erő használata. Talán még nem is lett ennyire jól megoldva soha. A jók oldalán gyógyíthatunk, vagy csak simán lökdöshetjük az ellenfeleket, de még rengeteg varázslat van, a legmókásabbak talán a Sötét Oldalon lesznek. Ezt a fojtási dolgot már rég ki akartam próbálni, miután láttam Vader esetében működni az emberek ellen. Messziről kitartjuk a kezünket, aztán csak nézzük, ahogy szerencsétlen áldozatunk a levegőbe emelkedik, fuldoklik és meghal. Marha jó használni is végre, és nem csak a filmekben látni.

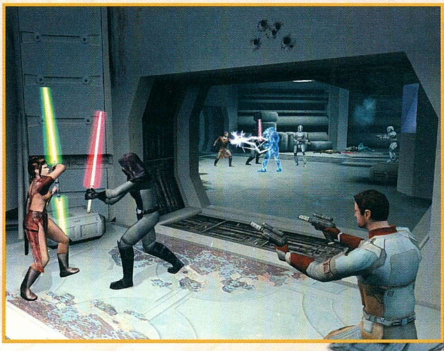
Aztán... Azt is rendesen meg kell válogatni, kiket viszünk magunkkal...embereink kötözködnek egymással, ha más célokat szolgálnak, vagy beszólnak még nekünk is, amikor nem úgy teszünk dolgokat, ahogy szerintük kellene. Ettől függetlenül mondjuk a harcokban mindig kiveszik a részüket, még ha ártatlanok mészárlásáról is van szó. Én leginkább a következőket ajánlhatom: Bastila (gyógyít időnként, ha megsebződsz a harc alatt), Carth (fejlődőképes a gyerek...hihihi), vagy Ordo, mert ő jó arc, valamint használható is egyben.

No. Tovább. Fejleszthetjük tárgyainkat is. Lehet vásárolni ugyan mindenfélét, de kardokat, pisztolyokat, páncélokat, fénykardokat át is alakíthatunk az erre a célra kifejlesztett asztaloknál is. Amennyiben vannak tartozékaink, rendesen megdobhatjuk a sebzésüket, vagy az erejüket. A versenyek jól jönnek időnként a sok gyilkolás közben, de sajnos egy kis baj van velük – nincsenek ellenfelek! Egy terepen zúzunk előre és kerülgetjük az akadályokat, mialatt nyomogatjuk a váltásokhoz szükséges A gombbot. Nagyon tetszik egyébként ez is.

Aztán kártyázhatunk is, erről a Final Fantasy jutott az eszembe, de igazából nem nagyon vannak *nyúlások* a programban, és ez már eleve jó. A történet nagyszerű, szinte már egy film részesei lehetünk, mondjuk ez lehetne a *mínusz egy epizód*. Mert ugye ez négyezer évvel a filmek előtt játszódik. Itt még egy csomó Jedi élt és minden más volt kicsit, ami a játékban is megmutatkozik. Ruhák, fegyverek, eszmék formájában is.

Egyébként, ha már fénykard...sima mászkálás közben is elővehetjük, méghozzá az Y lenyomásával. A lézer szisszenve bújik elő, majd ha megint nyomunk egy Y-t, akkor kicsit hadonászunk is vele, miközben hallhatjuk a klasszikus hanghatásokat mellé. A hideg futkosott a hátamon tőle :) Az illegális párbajokról, meg a mellékküldetésekről, illetve intrikákról Light/Dark pontokról már nem is beszélek, mert csak áradoznék.

De hát mit is lehetne írni egy ilyen játékról? A fejlesztők eleve nem kezdők, hiszen nekik köszönhető a Baldur's Gate sorozat, az Icewind Dale, a Neverwinter Nights, vagy a Fallout, amik azért elég nagy nevek, legalábbis PC-s körökben. Én ugyan nem próbáltam egyiket sem, mert irtózom a PC-s programoktól, de esküszöm, kíváncsi lettem.



De ami a legfontosabb: hihetetlen sikereket ért el a KOTOR! A megjelenéstől számított második hét végére 270 ezer példányban kelt el, ami nem kevés azért. Mindenhol a maximális pontokat kapta, legyen szó nyomtatott, vagy elektronikus sajtóról. Minden idők legjobban értékelt játékai között a tizenhatodik (!) helyen kötött ki, valamint az X eladásoknál MÁRIS a második helyre került. Na ez az, amire azt mondom, hogy eredmény. De hogyan is sikerült mindez?

1. **Grafika:** talán nem a legszebb a Dobozon, de így is szemet gyönyörködtető, és a karakterek kidolgozottsága miatt kötözködőknek megjegyezném (a terepekkel még senki nem próbálkozott...már leszólás terén), hogy azért rengeteg dolgot mozgat a motor, és még a nagyobb harcoknál sincs egy kis apró akadozás sem. A karakterek pedig nem a lehető legszebbek, de így is sok játék elbújhat...főleg, ha mondjuk a szörnyekre gondolunk, vagy a víz világának lényeire, akiknek nyálkás bőre még csillog is.
2. **Játszhatóság:** nagyszerű! Mint mondtam, a harcrendszer kicsit újító, és először furcsa, de aztán annyira beleszokunk, hogy később már a többi RPG lesz furcsa. Ráadásul láthatjuk harc előtt is ellenfeleinket, és minden 3D-ben pompázik. Minden adja magát, és aki tud angolul, az nem tud elveszni egy pillanatra sem. Aki viszont nem tud angolul, az rosszul járhat, mert *kell* érteni a párbeszédeket, hogy előbbre tudj jutni.
3. **Szavatosság:** pont megfelelő a stílushoz. Kábé negyven óra a tiszta játékidő, de ugye ez igazából sokkal (sokkal, sokkal) több, ha mindent megnézünk, meg időnként elbukunk. Sajnos internetes játék nincs, viszont később új fegyvereket, tárgyakat, és remélhetőleg küldetéseket is letölthetünk majd...de a küldetésekben csak én reménykedem, még nem volt róluk szó.
4. **Zene/Hang:** a zene a klasszikus filmekből lett véve (természetesen), de vannak hasonló hangulatban megkomponált, szintén igényes, külön a játékhoz készült betétek is. Ezekre tehát nem lehet panasz. A hangok szintén nagyszerűek, minden lény a saját nyelvét beszéli, a fegyverek jól szólnak, a fénykard hangja pedig külön szót érdemelne, annyira jó :)
5. **Hangulat:** magával ragad! Én nem vagyok egy hatalmas RPG fan, mert nincs rájuk időm, és a legtöbbet unalmasnak tartom, de ez teljesen rabul ejtett. Szinte mindenhol a legjobb RPG programok közé sorolták egyébként, és ha valaki ráadásul még SW fan, akkor pláne imádni fogja. Nem is tudom, mit írhatnék még róla. Egyelőre exkluzív X-es anyag, és később is csak PC-re jön ki...tessék megvenni, mert megéri. Kevés hibája van, és azok is olyan aprók a pozitívumok mellett, hogy nem is érdekel majd egyik sem. Kötelező darab!!



Mik a hibák? Néha kicsit lineáris, és időnként nem mindig azt teszi a karakter, amit szeretnénk, de ez is inkább az elején van, amíg nem szoktunk bele az irányításba. Másra nem emlékszem.

Kész vagyok tőle. *Függő* lettem, pedig ilyen nem szokott előfordulni, főleg nem ebben a stílusban. Amúgy pedig...direkt próbáltam tisztán a játékot megmutatni, és nem száraz adatokat közölni, mert ha úgy alakul, nem tudok, és nem is akarok a hazai Sötét Oldal lopott sztárjának lexikális tudásával vetélkedni. De szerintem Ti sem azt akarjátok, hogy disszertációt írjak belőle, hanem inkább a programot akartátok megismerni. Remélem, ez sikerült, és már indultok is, hogy beszerezzétek.

A Knights of the old Republic az eddigi legjobban sikerült játék a Star Wars univerzumban!

Ul: Ráksi Rékának üzenném, hogy leveleit megkaptam, válaszoltam is rájuk...ha esetleg nem érkezett volna meg egyik sem, keresse Martint a szerkesztőségben, (nagyker telefonszám az újságban), ő megadja a számomat és beszélhetünk...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Felesleges lenne – bár lehetne – tovább méltatni a játékot. Baró. Finom. Igényes.

Kezdett gyengülni a bizalmam a Lucasarts játékokban, kezdtem azt hinni, hogy kiégtek. Nem. Még mindig nagyon ott vannak a szeren.

Ha kalandot keresel, egy olyan játékot, aminek igazán neki tudsz feszülni, amiben élvezet elveszni, keresd a lézerkardot. Keresd a Knights of the Old Republic-ot!



SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

LUCASARTS / BIO WARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 1607 blokk
x-box live támogatás

✔ remek sztori, nagyszerű megoldások, öttletek...a legjobb sw játék
✕ angoltudás nélkül nehéz, a grafika picit lehetett volna jobb

10 pont

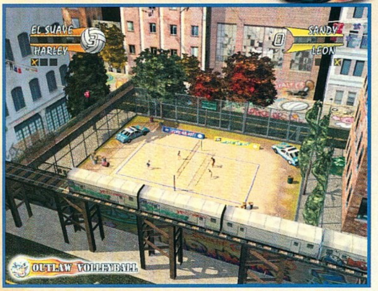
OUTLAW VOLLEYBALL

Már azt hittem, lemaradok róla, már azt hittem, nem én kapom! De én kaptam, hála a helyi elosztónak. Gyomorból tudtam, érdemes érte remegni és sóvárogni, pedig hát ez csak az **Outlaw Volleyball**, semmi egyéb. De bármi is az, amit egy gyűjtő kiszemel magának, az számára már szentség. Mivel az Outlaw sorozat Golf opuszát én teszteltem, majd' megvesztem azért, hogy a legújabb röplabda adaptáció is hozzám kerüljön. Ki tudja miért, de ezzel a szériával úgy vagyok, mint egy megszállott filatelista: látnom és érintenem kell, aztán szinte azonnal birtokolni is akarom. Az enyém kell, hogy legyen, én akarok belebújni, én akarom levetkőztetni, én akarom tüzetesen megvizsgálni minden porcikáját, én, Én, ÉN…ja,…nekem, Nekem, NEKEM! Talán Martin érezhetett valamit a köztem és az OV közti intenzív vibrációból, mert igazi főnökhöz méltón csak ennyit mondott: - Az OV-t kellene letesztelned. Minden felhajtás és eltúlzott gesztus nélkül tette ezt. – Jó – mondtam én is egyszerűen, majd mélyen meghajoltam az íróasztala előtt állva és kifelé hátráltam az irodából Még megpróbáltam egy köszönömöt kierőltetni magamból, ám ekkor eltört a mécses. **(Áááää, imádlak! Martin :)**

VADULUNK EZERREL

Simon & Schuster. Illik jegyeznünk ezt az eszeveszett alkotó gárdát, mert már nem először örvendeztetnek meg bennünket, X-es betyárokat, egy kellemesre sikeredett alkotással (remélem a Last Ninja is ütős lesz). Ha valaki még nem találkozott volna az Outlaw sorozat előző tagjával, annak ajánlom figyelmébe a golf sport meglehetősen egyedi és roppant szórakoztató újragondolását.

A stílus és a koncepció a röplabda esetében sem változott (szerencsére) semmit. A könnyed és nem egy esetben extrém látásmód most is garantálja azt a pluszt, amit gyakran hiányolunk más progik esetében. Mivel az erotikán és az alkoholon kívül a röplabda szépségeire is igyekszik felhívni a képernyő előtt ülők figyelmét a program, nem meglepő hát, hogy átgondolt és célszerűen kialakított játékfelépítéssel találkozunk. Az irányítás és irányíthatóság lényeges kérdését most sem bízták a véletlenre. A pofon egyszerű gombhasználat logikus összefüggésben áll a pályán művelhető dolgokkal és akciókkal, még ha az adott esetben nem feltétlenül sporthoz méltó.





CSÜRHE A PÁLYÁN

Kezdéskor a nem mindennapi társaságból csak négy delikvenst van módunk megszemélyesíteni, ami a játék előrehaladtával és az abszolvált idények számával bővülni fog. Persze ez nem jelenti azt, hogy a többi beteg állat társaságát nélkülöznünk kellene, hisz ellenfélként velük kerülünk szembe. Ha lelkileg megerősítettük magunkat és megértettük, milyen közegben kell majd sportkarriert építenünk, akkor a TUTORIAL opcióban témakörönként rövid oktatófilmek formájában megismerkedhetünk a szabályokkal és az irányítás hasznos praktikáival. Mivel ez egy igen passzív mulatság az audio-vizuális élményt követően érdemes gyakorlatban is kipróbálni a látottakat. Ebbéli vágyunkat három eltérő játékmód formájában azonnal ki is elégíthetjük. Az EXHIBITION és a RANDOM PLAY között mindössze annyi a különbség, hogy az utóbbinál az irányított karaktert a véletlen jelöli ki számunkra. A valódi kihívást a TOUR módban találjuk, ahol helyszínenként öt fajta játéktípusban jeleskedve mutathatjuk meg a többieknek, hogy merre van az előre. Minden elért győzelem után, a szervezők valamiféle apró ajándékkal kedveskednek nekünk, ami a játék elején még némi plusz motivációt is jelenthet. Ezek a kis juttatások néha csak egy dögös ruhadarabot jelentenek, máskor viszont egy újabb helyszín megnyitását teszik lehetővé. A tíz eltérő hangulatú pálya mindegyikén, kizárólag lineáris formában haladhatunk előre. Minden helyszín utolsó mérkőzése egy egyenes kieséses torna, amin ha győzelmet aratunk, választható karaktereink száma fog bővülni. Ha már ezeknél a renitens csodabogaraknál tartunk, akkor meg kell jegyeznem, hogy az őket jellemző képességek (erő, sebesség, támadás, védekezés) fejlesztése egy kellemes és ötletes módon lett kitalálva, amit a DRILL opcióban ki is próbálhatunk. Mivel a kezdetekkor itt mindössze egyetlen fejlesztő gyakorlat áll a rendelkezésünkre, hasznos ajándéknak mondhatók a nyertes meccsek végén kapott újabb drill mutatványok. Tulajdonképpen az egész edzés, egy mini játék, ahol a megadott feladat teljesítése közben a labdakezelés trükkjeit mélyíthetjük el, míg karakterünk a sikeres teljesítés után 12 tapasztalati ponttal lesz gazdagabb, amit az imént említett képességei között oszthatunk szét. Három-négy különböző tréning elvégzésével tudunk olyan mennyiségű tapasztalati pontot összegyűjteni, aminek felhasználása után emberünk magasabb besorolásba kerül. Mivel a győzelmekkel megszerzett magas minősítésű karakterek csak olyan csapatban hajlandóak játszani, ahol a partner legalább az ő szintjén áll, érdemes a gyors fejlődésre törekedni. Az irányítás elsajátításában a Tutorial opción kívül jó hasznát vehetjük a mérkőzés közben előcsalogatható gombkiosztás táblázatnak is, amit gyors segítségként a fekete gomb használatával tudunk aktiválni. Az A-val szerválhatunk, aminek az erejét a gomb lenyomásának hossza határoz meg, ennek mértékét a bal oldalon előtűnő függőleges lendületmérő mutatja. A játék további részében az A a passzoknál és a lecsapásnál jut ismét szerephez. Az X és B gombokkal a labdát azonnal az ellenfél térfelére továbbíthatjuk. A szabályok értelmében szervát fogadni ilyen módon nem lehet, ezért érdemes először az A-t használni. A másik lényeges kikötés, hogy egy térfélen csak három érintésig maradhat a labda.

A védekezés szempontjából nagy segítség az Y, amivel az ellenfél bombáit blokkolhatjuk. Hogy a látvány és a szórakozás is megkapja, ami neki jár, a készítők beépítettek egy turbó módot is, amit a jobb ravaszgombbal aktiválhatunk. A turbó használata mindössze annyiból áll, hogy ütés, mozgás vagy szerva közben nyomva tartjuk a billentyűt. Ilyenkor ütésünk illetve szervánk látványos show műsorrá alakul át, mozgásunk pedig maximumra gyorsul fel. Ezért az extráért természetesen fizetnünk kell, amit a versenyző neve mögött húzódó vízszintes sárga energiacsíkkal tehetünk meg. Ennek újra feltöltésére két eltérő lehetőség is adódik. Az első lényegesen sportszerűbb módszer, hogy megnyerjük az adogatást, a másik alternatívánál a fehérgombot használatával egyszerűen verekedést provokálunk. Ilyenkor az ellenfél két játékosa közül kiválasztva az unszimpatikusabbat, máris egy 2D-s bunyó formájában rabolhatjuk el a kiszemelt áldozat turbó energiáját. Persze ez akár visszájára is fordulhat. Végül, a bal oldali ravaszgomb teszi lehetővé, hogy amíg a labda az ellenfél területén van, mi a másik emberünkre tegyük át az irányítást.



TAKARODÓ

A végére hagytam a legnagyobb bulit, ami természetesen nem lehet más, mint a multiplayer lehetőség. Mi is volna képes felvenni a versenyt négy hús-vér, őrjöngő játékos látványával? Persze, hogy semmi. Ráadásul a program lehetőséget kínál interneten lezavarható küzdelmekre is, persze ehhez nem árt beszerezni egy Xbox-Live perifériát.

Sajnos szinte magától értetődő, hogy az OV-nek is van sötét oldala, amit általában a jóval szárazabb technikai részletek személyesítenek meg. Jelen esetben ez azért nem ilyen egyértelmű. Aki játszott az OG-vel, annak rögtön feltűnhet, hogy a program az előd grafikus motorját örökölte, ami egy elbaltázott engine esetében végzetes is lehet, ám itt inkább sajnálatos felületességről van szó. Néha ugyan beszaggat egy hangyányit, de ez semmi esetre sem üti meg a zavaró mértéket. A küzdőterek változatosak, részletekben gazdagok és nem utolsósorban hangulatosak. Ehhez még hozzá jön a közönség intenzív reakciója és a néha fárasztó, de igen lelkes kommentátori hadova. Máris a hangoknál és zenéknél vagyunk. Egyértelmű, hogy egy ilyen laza életstílust követő játékosokat felvonultató mérkőzéssorozathoz, csak is a hip-hop, rap vagy az általunk gépre karcolt heavy metal nóták passzolnak. Ahhoz, hogy az egyedi karakterek (még ha jó részük már ismerős a golfpályáról) jellegzetességei, gesztusai pozitív vagy épp negatív hatást tudjon ébreszteni a szemlélőben, rendesen meg kellett dolgozni a grafikusoknak is, amit láthatóan meg is tettek. Összehasonlítva a piacon még mindig hódító DOAX röplabdájával, azt kell mondanom, az anyag felveszi vele a versenyt, sőt azt is megkockáztatom, hogy az eltérő megközelítés ellenére nagy sikert fog aratni DOAX-es körökben is. Köszönhető mindez az egyre merészebben ábrázolt testiségnek.

SiD



MINDEN, AMI GÖMBÖLYŰ

MARTIN BELESZÓL!

Én már a DOAX-ben is csak a csajokat néztem – eltelt egy hét, mire észrevettem, hogy van ott valami játék is. Az OV-nél azér' hamarabb megtaláltam a sok csaj között a röplabdát… :) Nagyon cool jeleneteket lehet produkálni a stuffban, bele fogsz pirulni, szerintem nem faragsz rá, ha megveszed…

OUTLAW VOLLEYBALL

TDK

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–4 Játékos
22 blokk

✔ apró közjátékok, jó csapatjáték
× kevés karakter, ismétlődő reakciók

7 pont

SZOMSZÉDOM EGY DINOSZAURUSZ

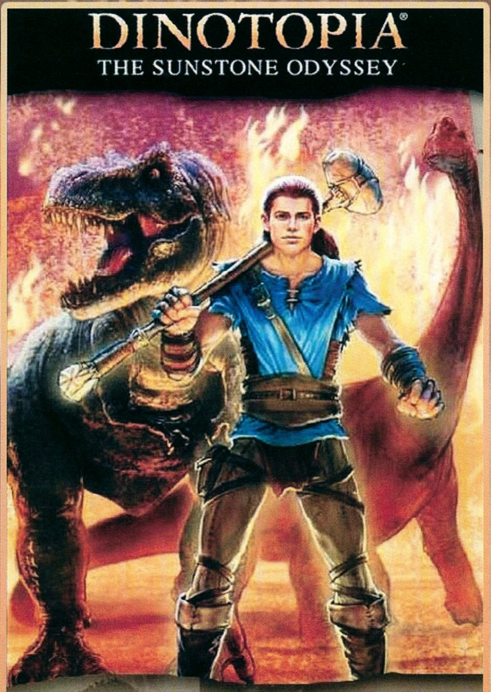
Valahol a térben egy hatalmas óceán kellős közepén létezik egy csodálatos világ, melynek neve Dinotopia. E földrészen békében és harmóniában él egymás mellett ember és dinó. Ez a különös szimbiózis már több írót és filmest megihletett, ráadásul mostanában a játékfejlesztők és kiadóik is felfigyeltek a témára. A számos könyv és TV sorozat után – amit kis hazánkban is műsorra tűzött egy kereskedelmi csatorna – megérkezett hatalmas konzolunkra a legújabb fejezet „The Sunstone Odyssey" címen. Dinotopia történetét már nem először készítették el – játszható formában – egy népszerű platformra. Legutóbb a múlt évben látott napvilágot egy, „The Timestone Pirates" címet viselő GBA-s anyag. A készítők ígérete szerint a mostani epizód is a könyv hangulatát idézve került feldolgozásra, amit én sem megerősíteni, sem megcáfolni nem tudok, mivel az említett könyv még ez idáig nem került a kezembe. Mindettől függetlenül kíváncsian vártam, mi lett a dologból, hisz a projekt már komolynak mondható háttérrel rendelkezik és a progiról kapott hírek is igen ígéretesnek tűntek.





PREHISZTORIKUS CSALÁDREGÉNY

A game a Gemini família életének egy rendkívül meghatározó szakaszát dolgozza fel, amiben Drake és Jakob – a Gemini ikrek – kapnak főszerepet. A fiúk apja tíz esztendővel ezelőtt a város falain túlmerészkedve a vad és ismeretlen őserdőt járta, mikor egy ádáz T-Rex megtámadta őt. A végzetesnek tűnő incidenst követő évtized alatt senki sem tudott megbízható hírekkel szolgálni az öreg sorsáról és hollétéről. A hosszú várakozás közben az ikrek felcseperedtek és immár érett férfiként apjuk keresésére indulnak. Drake és Jakob eltérő egyéniségüknél fogva más-más módon közelítik meg a kérdést, nem meglepő tehát, hogy külön utakon kezdik meg szeretett apjuk utáni kutatásukat. A mi üdvöskénk Drake, aki a szélsőséges nézeteket valló Jakobtól eltérően nem akar mindenáron dinóvért inni, a jóval konszolidáltabb, helyi belbiztonsági erőkben látja a megoldást. Miután csatlakozik a szervezethez, mi vehetjük át a hős Gemini irányítását.



FAKALAPÁCS ÉS GYÓGYNÖVÉNYEK

Mivel a menüből a gombok funkcióinak írásbeli ismertetése kimaradt, így nem meglepő, hogy mindjárt az elején a vidék legnagyobb és legtapasztaltabb harcosához irányítanak minket, némi tapasztalatgyűjtésre. Castor Pollux, a helyi hős otthonában és irányítása alatt, különböző támadási technikákat sajátíthatunk el, és betekintést nyerhetünk a képernyőn látható különböző kijelzők zavaros világába is. Megtudhatjuk, hogy alaptámadásunkhoz mindössze az A gomb gyakori nyomkodására van szükség, ráadásul mindezt pontosabbá is tehetjük a bal ravaszgomb lenyomásával, így rögzítve az általunk kiszemelt célt. Ennél a támadásnál alapfegyverünket használjuk, ami nem más, mint egy hosszú nyelű fakalapács. Ezután megnyugtatásul közlöm, hogy akadnak itt távolsági fegyverek is, amik szintén jól jöhetnek a vadonban kóborolva. Az első egy eldobható fűszernövény (Hobi Peppers), minek hatására az eltalált ellenfél részlegesen megvakul, ennek a csodafegyvernek a célba juttatását az iránynyíl balra történő lenyomásával intézhetjük. A másik hasznos holmi a Swmap Rocks. Ezzel már jóval ijesztőbb hatást tudunk elérni, ugyanis akit e kővel telibe találunk, azonnal szörnyethal. Ezt a végzetes tettet a jobb iránynyíllal követhetjük el. Mindkét távolsági fegyver használata előtt érdemes a már említett módon célt rögzíteni, így biztosítva a pontos találatot.

Természetesen a közelharc alatt végrehajtható támadások azért nem ilyen egyhangúak – bár mesterünk csak az alapokra tanít meg bennünket. Mivel manapság már a mászkálós akciójátékokat is igyekeznek feldobni az RPG-ből megismert karakterfejlődéssel, ezért a kalandozásaink során aratott győzelmeink mámorát kiegészíti némi tapasztalati pont is. Ebbéli fejlődésünket a bal felső sarokban látható kijelzőn a zöld csík hivatott jelölni. Ha ez a sáv megtelik, szintet ugrunk és ezzel együtt egy újabb támadási technikát tanulunk meg. Az új kombót a Start gomb megnyomását követően előtűnő menüben (Attack List) meg is tekinthetjük. Sajnos a konfliktusok tudatos keresésével együtt jár a sérülés lehetősége is, amit életerőnk bán (piros csík, balra fent). Ám erre is van gyógyszer! Ez nem más, mint az utak mentén növő gyógynövény. El sem lehet téveszteni a drágát, olyan kellemes fényt árasztanak a szirmai. Használata igen egyszerű, nem kell mást tennünk, mint átsétálni rajta és már túl is vagyunk az „életmentő operáción". Hogy ilyen sérülések minél ritkábban történhessenek velünk, érdemes a ránk bízott küldetéseket lelkiismeretesen teljesíteni és jutalmunk nem egyszer a testünket különböző mértékben védő páncélöltözet lesz. S, hogy ne csak a fém passzív védelmére keljen számítanunk, fegyverünket is egyre masszívabb darabokra cserélhetjük. Ezek némelyikében még némi varázserő is lakozik, amit az Y gombbal tudunk előcsalogatni. Persze létezik védekezési technika is, bár ez a rész nem lett túlparázva, mindössze az X-et kell nyomva tartanunk. Ha valamely magasabban fekvő hely meghódítására vágyunk, akkor a B hatására máris hatalmasakat szökellve elérhetjük azt. A karakter mozgatása a jobb analóg karral történik, aminek látványát a bal oldali kamerakezelő karral finomíthatjuk.

A VALÓ VILÁG

Ez a csodálatos és különleges világ digitális változatban is emlékezetes élményt ígér szinte minden korosztálynak. A sziget lélegzetelállító természeti adottságai erőteljesen ki lettek hangsúlyozva, amik a pályák egyedi hangulatát nagyszerűen erősítik. A zuhatagokkal, szakadékokkal tarkított helyszíneken a szegényes poligonszám ellenére is kellemesen érzi magát játék közben az ember. Az élmény fokozását szolgáló „operatőri munka" viszont borzalmasra sikeredett, amit a kezünkbe adott kamerakezelés lehetősége sem tud kiküszöbölni. Hiába is próbálunk használható szöget keresni karakterünk irányításához, a kamera minduntalan elakad egy tereptárgyban, és ilyenkor vakon navigáljuk Drake-et. Végső megoldásnak a fekete gomb használata tűnhet, ami alaphelyzetbe állítja a nézetet. A mozgások korrekten lettek kidolgozva ám biztos lesznek olyan játékosok, akiknek ez az egész túl lassúnak tűnik majd. A már említett harcrendszer igen egyszerű gombnyomkodásból áll, aminek egyhangúságán az egyre fejlődő fegyverzetünk sem képes változtatni. Az ütéseink célpontját alkotó ellenfelek, függetlenül faji hovatartozásuktól, meglehetősen kevéske egyéniséggel bírnak és nagyjából ugyanennyi a taktikai érzékük is. Egyszóval hamar monotonná válhat menetelésünk a cél felé, ám ezt a problémát a készítők úgy orvosolták, hogy mire megunnánk az egészet, véget is ér a nagy kaland. Ez azt jelenti, hogy ha egy hétvégén szeretnénk végezni a progival, akkor marad egy napunk (mondjuk) a folyton szexre éhes barátnőnkre is. E tömör expedíciót némi furulyaszóval megbolondított relaxációs zene kíséri, ami valóban jó hatással van az idegekre. Mikor a nap végén felálltam a képernyő elöl, valamiféle elégedett és megértő fény csillogott a szemembenben. Mindezek után azt mondhatom, hogy a Dinotopia a rövidségének hála, az egyhangú kalandok ellenére sem tud végzetesen unalmassá válni, így könnyed kikapcsolódást biztosít a pihenni vágyók számára is.

SiD



MARTIN BELESZÓL!

Szomorú dolog, hogy ezt is megértük: egy játékot azért nem gyalázunk porig, mert éppen addigra vihetjük végig, amikorra végképp elegünk lehetne belőle. Hol vannak már azok a C64-es mászkálós-akció stuffok ('80-as évek közepe-vége), melyeket akár egy évig is simán lehetett nyüstölni anélkül, hogy beleuntunk volna...? Hol van a Head Over Heels? Hol van az Ark Pandora? Hol van a Druid? Martin sír, nagyon sír...

DINOTOPIA THE SUNSTONE ODYSSEY

TDK MEDIACTIVE / VICIOUS CYDE

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
16 blokk

✔ hangulatos helyszínek, repkedés a kanyonban
✕ nagyon rövid, csapnivaló kamerakezelés

4 pont







SOLDIER OF FORTUNE II

DOUBLE HELIX

ROBBANÓ FEJEK, SZAKADÓ VÉGTAGOK...

Huhh...nehéz elszakadni a kerti karosszéktől, napernyőtől, vagy a szomszédban üvöltöző vénlányok „csodás" karcsú testét ölelő kábé kétszáz évvel ezelőtti fürdőruhák látványától, de csak sikerült... Már csak azért is be kellett jönnöm a lakásba, hogy gyógyszereimet bekapdoshassam (minden évben hagyomány nálam, hogy minimum egy teljes hétig lebetegszem valamilyen rejtélyes oknál fogva...nyáron, a legnagyobb melegben). Ha pedig már odabent jártam, hát gondoltam, bekapcsolom kicsit kedves barátomat, aminek a tetején ott az a sokak által utált X jel (általam persze nem utált), valamint üzembe helyezem kevésbé kedves társamat, ami PC névre hallgat. Ebből a kezdésből általában egy teszt szokott kikerekedni – nagy szemöldökráncolások közepette most is azt vettem észre magamon, hogy már az első sorokon gondolkozom, kezeim öntudatlanul nyúlnak a klaviatúra felé, ujjaim pedig hangos kopogással verik a leírt szöveghez szükséges billentyűket. Hja kérem...újabb szám van készülőben az **576 Konzol** történelmében, a munka beindult, nincs megállás. Természetesen ez nem egy vértizzadós meló, mint sokan hiszik néha, hiszen a SOF második részével eleve rengeteget játszottam manapság...szinte nem is volt olyan nap, hogy ne vettem elő egy kis öldöklésre. Ezért az sem jelenthet problémát, hogy egy jó kis cikket írjak róla. Talán neki is kezdhetnék, mondhatják a türelmetlenebbek...nyugalom...nem lehet csak úgy neki esni mindennek. A jó bort is kóstolgatni kell, mielőtt lehajtanánk, és a számunkra kedves nő is igényli az előjátékot ;) A teszt is hirtelen kikerekedik majd, és úgy fogsz a játékról olvasni, hogy hirtelen fel sem tűnik, de már ismered minden pillanatát.

Szóval...talán ismered az első részt. Soldier Of Fortune. First person shooter, tudod, amikor csak a fegyver látszódik, mert belső nézetből játszol. Mész előre, irtasz ki mindenkit. Időnként megránduló mutatóujjadból látom, már kapizsgálod, és emlékeid úgy törnek fel, mint alvó kismacskára a futhatnék. Nos, a SOF első része is ezt a stílust képviselte. Valamiben azonban más volt. Hiszen a jelenlegi túlzsúfolt piacon kell is meglepőt, újat mutatni, ha igazán el szeretnénk adni valamit...sikeres termékként persze. A Soldier a *brutalitása* miatt lett közismert. Egy speciálisan képzett katonával kellett a terroristáktól megszabadítani a világot, ami még nem is lenne érdekes, de az már igen, hogy minden karakter teste különböző zónákra volt felosztva, és attól függően, hogy hol találtad el őket, úgy is sérültek. Sokan *túl brutálisnak* is tartották emiatt. Letépődött karok, lábak, felszakadó gyomor, torok, illetve szétrobbanó fej jellemezte a harcokat. A kellemes kis „utolsó hörgésekről" nem is beszélve. De lapozzunk. Nem akarok túlzottan foglalkozni az előzménnyel, hiszen itt van nekünk a jelen. A lényeg legyen annyi, hogy DC-n, illetve a kettes Sony gépen már találkozhattunk az első résszel, ami sikeres is volt, szerettük is, de mégsem vonult be a legnagyobbak közé. Sajnos. Az esély megvolt. Most itt a folytatás, talán annak menni fog. Mondom: talán... Lesni nem ér a második oldal aljára, aki megteszi, annak egy nagy-nagy irgum-burgum jár! ;) Várjátok ki a végét!

VÍRUSVESZÉLY! MULLINS ÜGYNÖKÖT KÉRJÜK AZ INFORMÁCIÓHOZ!

Nem érdekelt semmilyen ígéret, semmilyen hír a programmal kapcsolatban, mielőtt leültem vele játszani, szóval emiatt nem is fogok most ilyesmikről írni, csak arról, ami vár ránk bekapcsolás után. Az teljesen logikus, hogy grafikai fejlesztéseket várhatunk, nagyobb pályákat, jobb fegyvereket, satöbbi. Szóval mindenből jobbat, többet, mint korábban. Maximum ennyi volt bennem kívánalomként, nem több. Behelyeztem a lemezt és vártam, hogy ahogy azt már ilyenkor megszoktam, jöjjön valami étvágycsináló bevezető filmecske. Egy pár bevágásból (játékból persze) álló nagyon rövid mozi fogadott, ami után csak azért voltam kicsit borúsabb, mint korábban, mert csúnyán ködös volt minden, valamint valamiért nagyon élettelen. Reménykedés indul... „Jaj, csak nehogy ilyen legyen a játék is" – menekülés a menübe. Te is tégy eszerint Kedves Olvasóm, kövesd példámat, tekintsük meg együtt a lehetőségeinket. Hááát...túl sok nincsen. Opciók (minden beállítás), korábbi mentés betöltése, multiplayer (szigorúan LIVE támogatottságra koncentrálva sajnos) és egyszemélyes játékmódok.

A korábbiak nem igényelnek sok magyarázatot, ezért vegyük górcső alá a SINGLE PLAYER részt. A PLAY TUTORIAL szerintem jórészt mindenkinek kihagyható, talán csak azok próbálkozzanak vele, akik nagyon kezdők még ebben a műfajban. A bemelegítés kihagyásával maradt a DOUBLE HELIX, ami a történetes mód, valamint a RANDOM MISSION, ami véletlenszerűen generál pályákat, küldetéseket, ha a sztorin már annyiszor mentünk végig, hogy unnánk esetleg. Túl sokat ettől nem kell várni, a véletlenszerű generálás miatt ezek közelében sincsenek a hagyományos misszióknak, de néha talán üdítőleg hathatnak ránk, ha már nagyon megfáradnánk. Maradjunk inkább a klasszikus történetes fejezetnél. Felkészültél?

Válassz egy neked tetsző nehézségi fokozatot, helyeselj az indításhoz, és már mehetünk is, amennyiben felkészültél a kalandokra. A mesétől sok újdonságot ne várj azért, hiszen itt is csak a terroristákat kell eltenni láb alól, plusz meg kell találni a vírust, amit a rosszfiúk eltüntettek. Közben persze speciálisan fontos személyeket szabadíthatunk meg az ellenség karmai közül, elpusztíthatunk bizonyos céltárgyakat, gépeket, embereket. Ezek azonban úgyis kiderülnek menet közben, hiszen bármikor megnézheted az aktuális parancsokat, missziókat, feladatokat. Az irányítás a megszokott FPS mozgatásokhoz hű, talán csak annyit kellene tudni, hogy a leguggoláshoz szükséges bal analóg kar kétszeri (gyorsan, egymás után) megnyomásával akár kúszhatunk is. Erre nem lesz sokszor szükség, de nem árt tudni róla. A távcsöves pus-



kát a másodlagos fegyvergombbal használhatod (bal ravasz), gránátot gyorsabban elővehetsz, ha nem a hagyományos fegyverválasztást igényled (fel, le iránynyilak), hanem egyszerűen csak egy B-t nyomsz. Ha korábbi fegyveredet akarod vissza, ismét B. Tulajdonképpen csak ennyi van. Az akciógombbal (Y) tudsz mindent nyitni, megnyomni, elhelyezni, felvenni. Kveszcsön? Gut...akkor haladjunk katona!

PÁR NAP ALATT A FÖLD KÖRÜL

No...nekikezdünk. John F. Mullins. Ez lenni te neved, tessék büszke lenni rá... Te lenni mesterember gyilkolásban, fegyverek kezelésében. Első lépés lenni Prága, hallani sok



tovaris, ahogy sokat kiáltoznak. Első lövések után a hörgés átmegy számodra is érthetőbe, így ezzel meg is oldottad a nyelvbeli különbségek okozta problémákat...wehehehe. Szaladgálás az éjszaka sötétjében fürdőző utcákon, közben szakad az eső, a sárga esőkabátosok folyamatosan molesztálnak, mialatt megpróbálsz eljutni a kiszemelt hotel bejáratához. Rendkívül untatott, hogy őszinte legyek. Igazság szerint arra gondoltam, hogy ha ilyen lesz a játék később is, akkor sajna nem fogok vele túl sokat szórakozni. Szóval az első küldetés nem túl hangulatos. Némi izgalmat hoz bele, hogy megtaláljuk a bejáratot a szállóba (akiknek tériszonyuk van, már most kössék fel a gatyájukat), de a benti keresgélés a tudós után megint frusztrációkat okozhat. Szoba kinyit, áthalad, szoba ajtaja becsuk, ellenfelek lelő, csarnokon átfut, szoba kinyit...blablabla. Nnna...Prága kipipálva, miután a vonatot is magunkévá tettük, meg mindent letaroltunk a városban. Irány Texas, ahol a saját támaszpontunk van. Előadóterem keresés, eligazítás, indulás a következő helyre, ami a helikopteres szállítást vonja maga után. Columbia. Ahh, a gyönyörű dzsungelek és a kedves drogbárók birodalma. Itt már kezd érdekes lenni a játék. Kommandósok tucatjai, rejtett aknák, kutyák, helikopterek, mesterlövészek. Szerintem kifejezetten hangulatos. Errefelé a grafika is kezd már kellemesnek mutatkozni, a mozgalmas fejlemények pedig soha nem hagynak unatkozni. Idővel kicsit átmegyünk amolyan MOH stílusba is, amikor pár társunk is érkezik. Együtt haladás, lövöldözés, híd felrobbantása. Kezdtem nagyon élvezni a dolgot! És ekkor jött az egyik kedvenc részem! Grafikailag nem egy nagy szám, még csak a küldetés sincs agyonbonyolítva, mégis. A lényeg, hogy helikopterre pattanunk, megragadjuk a gépágyút és tüzelünk mindenre, amit látunk. Házak, motorcsónak, teherautó a hídon, satöbbi. Mindez alatt Wagner üvölt, éppen úgy, ahogy az *Apokalipszis most* című klasszikusban is. Nagggyon kellemes pillanat ez. A legjobb pedig, hogy ezek után egy házat mehetünk majd elfoglalni amolyan Hitman 2 módra, csak most persze nem játszhatunk postást, meg hasonlók. De így is jó. A tetőtéren elhelyezkedett gépágyút kerüljük, mert csak kilyuggat minket. Annak meg totális elismerésem, aki egyből megtalálja a továbbvezető utat. Mi is lesz még? Hajó elfoglalása, elsüllyesztése (kis MGS2 filing), Hong Kong-i ámokfutás (anarchia, káosz, valamint rengeteg mesterlövész), New York, na meg az ottani kórház (meg egy páncélozott repülő szerkezet felrobbantása), ruszkik (hó, hideg, gusztustalan orvlövészek, még gusztustalanabb laboratóriumi pályák, amikből azt sem tudod, hol juthatsz ki. Ezek után felüdülésként egy kis repülőtéri incidens, ami a repcsi fedélzetén tetőzik véglegesen, végül pedig vissza a támaszpontra, ahol már a terroristák is befészkelték magukat, megy a háború, aminek a végén egy korábbi „ismerőssel" is megküzdhetünk újra... Yeahh! Változatosságra nincs panasz. Látom, Te már bele is felejtkeztél a programba, nem is zavarnálak, csak hát tudod a végkövetkeztetéseket még le kell vonnom. De majd csendben teszem. További jó szórakozást.



A MÁSODIK ELJÖVETEL

Nah...eljutottunk a végére. Mit is mondhatnék. Jöjjön, aminek jönnie kell. Grafikailag nem az élvonalba tartozik a SOF2. Kellemesnek kellemes, többnyire még élvezzük is, de azért vannak kemény hiányosságai a motornak. Első az, hogy bár nem annyira, mint a bevezető filmnél, de azért néha van egy kis ködösítés. Második pedig, hogy fordulásnál (ez már vagy mániám, vagy tényleg minden játékban benne található hiba?) a frissítés nem túl profi. Ezek miatt, és a néha megjelenő bakik miatt a grafika **nagyon gyenge jó**...alig valamivel a közepes fölött van. A játszhatósággal nagy problémák nincsenek, minden jön magától, a kihívás megvan, de ez leginkább abban rejlik, hogy megtaláljuk a helyes utat (ebben elég jók voltak az alkotók, ritkán találni ennyire ötletes pályafelépítéseket), valamint abban, hogy ne vérezzünk el. A nehézség alacsony szinten kezdők számára is használható, viszont a legkeményebben már nem sok ember fog lazán végigsétálni. Talán egy kicsit el is van túlozva ott a nehézség. A szavatosság pont közepes, mivel önmagában semmi egyéb mód nem áll rendelkezésünkre (a generálást nem tartom annak), csak a történetes. Szóval nem egy Halo szintű anyagról van szó. A LIVE tulajdonosok már egy kicsivel feljebb emelhetik az eredményt, mert bár még nem próbálhattam a multi lehetőségeket, de az első rész számítógépes változatának élményeiből kiindulva nem fogunk unatkozni itt sem. A zenék, hangok nagyon jók. Zene halkan a háttérben, sok vizet nem zavar, csak néha figyel fel rá az ember, viszont a hangok zseniálisak. A lövések nagyon jól szólnak, meg lehet különböztetni őket (erről jut eszembe, hogy a fegyverek is nagyon jók...van kis pisztolytól kezdve a hatalmas gépágyúig minden, és még a mesterlövész hajlamainkat is rendesen kiélhetjük), a katonák beszélgetnek, kiabálnak, hörögnek, sikoltoznak. Hangulat. Érdekes pont. Most jutottunk el oda, hogy bevalljam, a program TELE van bugokkal. Apró kis hibák, de olyanok, mintha nem is végleges verzióról lenne szó. A karakterek néha átesnek a falakon, beleolvadnak abba. Vagy meglövünk valakit oldalról, erre olyan gyönyörű, szabályos szaltót produkál előre, hogy öröm nézni...mintha ágyúval lőttük volna – hátba természetesen. A mesterséges intelligencia sem a legjobb sajnos. Az emberek csak állnak néha, ha társukat megöltük, de azért van olyan is, hogy még észre sem vettük őket, de már riadóznak, kerítenek be. Dobálják a gránátokat, küldik a kutyákat, meg minden, amit csak el tudsz képzelni. Szóval van hangulata a játéknak minden hibájának ellenére. Szerencsére. Különben kuka is lehetett volna. Így azonban fájó szívvel kell lepontoznom a sok kis hülyeség miatt, pedig összességében jó lenne. Nem baj, legalább nem 4-5 pont. Szerintem jó a SOF2...megmaradt a brutalitás (bár talán nem annyira látványosan, de lehet, hogy a memóriám csal csak meg), pergő, izgalmas. Lehet gondolkozni néha, hogy hogyan jussunk tovább. Ezt szeretem. Nyahh...ennyi volt mára. Eddig jó volt a nyár. Volt egy zseniális Laibach koncert a Szigeten, agyonjátszottam magam a SOF2-vel, itt a KOTOR is...már csak meg kellene gyógyulni, valamint egy értelmes nőt kellene találni. A sorrend mondjuk nem is biztos, mert ha előbb meglenne, legalább megoldhatnánk a betegség gyógyítását is. A közös izzadás ugye. Természetesen én itt most szigorúan a nyári hőségre céloztam.;)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Szeretem az FPS játékokat, sőt, kis túlzással még FPS rajongónak is nevezhetem magam, bírom a vért is, nem zavarnak a lerepülő végtagok, úgyhogy nekem semmi különösebb bajom sem volt a SOF2-vel. Való igaz: nem ez a legjobb X-es FPS, de mivel az utóbbi időben nem jött a stílusban semmi, szerintem kár lenne kihagyni. A közepesnél valamivel jobb – aláírom a 7 pontot.

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

ACTIVISION / RAVEN

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 21 blokk
LIVE támogatás

✔ jó kis brutális fps, a sok apró hibán még röhöghetünk is
× kicsit ködös, kicsit kevés a játékmód benne...és sok az apró hiba

7 pont

Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER

„A FIÚK KUBÁBAN DOLGOZNAK”

A minőséget és a színvonalat már megszokhattuk a Tom Clancy nevét viselő játékoktól. A stílus évek óta ugyanaz, csak a megoldások egyre profibbak, a hangulat folyamatosan javul, és a játékok segítségével egyre mélyebben merülhetünk az amerikai különleges kommandó zűrös mindennapjainak részleteibe. Mindez azt eredményezi, hogy a sorozatnak mára igen komoly és népes rajongótábora alakult ki világszerte (khm, talán nincs ilyen magyar mondat, de ugye értitek?). Az FPS játékok között speciális helyet foglalnak el a Tom Clancy féle darabok, mivel itt a célzás és a reflexek másodlagosak, ellenben megfelelő taktikai érzék és türelem nélkül lehetetlen egyetlen küldetést is végigcsinálni.

Lássuk, mit is kaptunk a UBI Softtól ezúttal – haladjunk kívülről befelé!

NEM SZÉP, NEM CSÚNYA

Ha választani kellene, akkor persze inkább szépnek mondanám a játék grafikáját, ugyanis kétségtelenül lehet róla látványos screenshotokat is csinálni, és pár apróság különösen szépre sikeredett, de sajnos sok egyéb dolog pedig egyértelműen lehúzza a színvonalat.

Kezdve a pozitívumokkal, mindenképpen a természetet és annak jelenségeit kell először említeni. Bár itt is találkozhatunk kimondottan sivár részekkel, azért nyolcvan százalékban a szépen kidolgozott, életszerűen ható környezet dominál. A készítők szerencsére nem spóroltak a hatásokkal, lesz részünk nappali, hajnali, éjszakai és viharos, esős akcióban is. Nappal, tiszta időben nincs sok bámészkodnivaló, sőt talán egy kicsit zavaró lehet a táj sterilsége. Sehol egy madár, egy mókus vagy egyéb vadállat. Nem mintha hiányoznának a tökéletes játékélményhez, de ha valaki bele akar kötni a kidolgozottságba, ebbe bizony kapaszkodhat, legalábbis ha figyelembe vesszük a konkurencia egyes tagjainak faunáját. Ezt leszámítva nem találunk több hiányosságot, már ami a természet ábrázolását illeti, az aljnövényzet megfelelő, az erdő tényleg erdőnek néz ki.

Ha eljutunk az esős akcióig, láthatjuk, hogy milyen is egy tökéletesen kidolgozott, dühöngő vihar. A látótávolság ijesztően rövid, a színek erősen megfakulnak, és hangulatilag az égből ömlő víztömeg csak rátesz egy lapáttal az amúgy is nyomasztó légkörre.

Mivel a sorozat jellegzetessége, hogy a fegyvert belső nézetből nem látjuk, így sajnos nem láthatunk torkolattüzet, füstöt sem. Ellenben láthatjuk a kilőtt, izzó lövedékeket, ami még ma sem túlzottan elterjedt, pedig jelentősen megdobja az élményt és sokat segít a célzásban. Ha állva leadunk egy sorozatot, láthatjuk, amint a lövedékek nagy szögben szóródnak szét a távolban, míg fekvő állásból a golyók szépen követik egymást a célpont felé száguldva. Meg kell említenem egy apró hibát is ezzel kapcsolatban: konkrétan arról van szó, hogy nagy távolságból tüzelve a célpont hamarabb bekapja a találatot, mint ahogy a lövedéket szimbolizáló fehér pont becsapódna. Ez igazából csak mesterlövészeknél tapasztalható, és néha kicsit furcsa maga a látvány, de egyáltalán nem zavaró.

A játék végigjátszása alatt nem találkoztam látható becsapódásokkal, kivéve a robbanó tölteteknél. Találat esetén az emberek előre programozott mozdulatsorokat végrehajtva esnek össze, ez sem túlzottan fejlett megoldás, de szintén semmit nem vesz el a játékélményből. A hullák jókora vértócsában fekszenek, néha pontosan ugyanolyan pózban, gyakran nyitott szemekkel, mintha csak a szépséges kubai eget bámulnák, miközben mindegyik görcsösen markolja az elegáns, fabetétes orosz import géppuskáját. :)

A grafika egyértelmű hiányossága a belső terek kidolgozatlansága. Nem mintha perzsaszőnyegekre és colonial szekrénysorokra vágynék egy erdei gerillasátorban, de a minimalizmus ezen szintje néha már bántja a szemet. Egy szék és egy asztal végül is elég egy őrkunyhóba, de ha mondjuk az őr megéhezik, nem fog találni edényeket, nincs tűzhely, vízre se számítson, szóval azért jó pár apróság hiányzik a berendezésből.

A grafika leggyengébb pontja az objektumok textúrája. Nem vészes, de véleményem szerint láthattunk már ennél sokkal élesebb, részletesebb textúrákat. Gyakorlatilag közelről nézve minden homályos, nehezen lehet megkülönböztetni a homokot a betontól.

Tüzet, lángokat nem láttam a játékban, csak füstöt, ami viszont nem volt túlzottan szívderítő látvány. Egy robbanótöltet becsapódása során egy elég furcsa, darabosan változó szürke felhő látványa tárul elénk. Ez bizony lehetne sokkal szebb is, sőt, azt kell mondanom, ilyen szempontból a játék grafikája idejemúlt.

JÓL SZÓL

A hangokról sok mindent nem lehet elmondani. Minden a helyén, semmi hiányosság. A fegyverek hangjai kitűnőek, élesek, agresszívek, igazi élvezet hallgatni egy tűzharc hangversenyét. A távolról érkező hangok megfelelő mértékben tompulnak, visszhangzanak. Az eső pontosan úgy susog, ahogy kell, sőt, ha a háztetőről lefolyó vízfüggöny alá állunk, még a közvetlenül ránk hulló vízcseppek hangját is hallhatjuk, ami szintén nagyon jól hangzik.

A csapatok és csapattagok között folyamatos a rádiókommunikáció, ami annyit jelent, hogy minden fontos történésről rádión vagyunk értesítve. Ilyen történések lehetnek pl. egy ellenséges katona kilövése vagy észlelése, saját ember sebesülése vagy halála, tank észlelése, de a parancsok teljesítéséről vagy annak akadályáról is hallhatjuk a megfelelő rádióüzenetet.

IRÁNYÍTÁS

Akció közben minden a szokásos, a bal karral tudunk mozogni, a jobb karral nézelődni, a jobb ravasszal tüzelni. A bal ravasz hozza be a térképet és a taktikai konzolt, ahol meg tudjuk tervezni a csapatok mozgását, az itteni gombkiosztásról később. Az A gombbal cserélhetünk tárat, illetve lövedéket, pl. rakétavetőnél. A B gombbal válthatunk a nálunk lévő fegyverek között, az Y gombbal pedig az emberek között. Az X gomb lenyomására átváltunk nightvision módba, vagyis infra szemüvegen keresztül sasolhatjuk az előttünk elterülő tájat. A kis fekete gombbal válthatunk a single és auto módok között az automata fegyvereknél. A digitális pad segítségével tudunk kihajolni a fedezék mögül, illetve azzal válthatunk testtartást, álló, guggoló és fekvő között.

Mindez az alapértelmezett kiosztásra igaz, ezen kívül még három másik kiosztás is választható, de most maradjunk ennél.

Indulásnál, akárcsak eddig, két csapat várja a parancsokat, alpha és bravo. Mindkét csapatban maximum három ember lehet, de azt is megtehetjük, hogy csak a legszükségesebb emberekkel indulunk harcba. Akció előtt lehetőségünk nyílik a csapatok összeállításának megváltoztatására, de akkor járunk a legjobban, ha nyomunk egy „auto assign”-t, és ezáltal hagyjuk, hogy a gép maga állítsa össze a csapatokat. Gyakorlatilag csak akkor érdemes ebbe beleturkálni, ha valaki sokkal hatékonyabb egy bizonyos fegyverrel, vagyis ha pl. a játékos mindenkit messziről, egy lövéssel szeretne leszedni, akkor nem árt, ha minden akcióra megfelelő számú mesterlövészt visz magával, de ha egy quake-es múltú harcos a rakétákra gerjed, akkor szüksége lesz pár páncélos elhárító katonára (megjegyzem, ők jobb, ha bele sem kezdenek a játékba).

Mielőtt vakon belerohannánk az ellenség kereszttüzébe, vessünk egy pillantást a térképre! Láthatjuk jelenlegi helyzetünket és a célpontok elhelyezkedését. A bal kart mozgatva különböző funkciókat érhetünk el. A kart felfelé nyomva, az A gombbal választhatunk hogy mindkét csapatnak vagy csak az egyiknek akarunk utasításokat adni. Körben haladva kiválaszthatjuk az egyes csapattagokat. A nevek fölött adhatjuk meg az aktuális parancsot, ami lehet „állj”, „haladj” (a következő pont felé) vagy „előre mindenáron”. A nevek alatt a katonák temperamentumát „korrigálhatjuk” azzal, hogy megadjuk, mit kell tenniük, ha ellenséges egység kerül hatótávon belülre. Választhatunk egy sima támadó, egy agresszív támadó és egy megfigyelő mód közül, azt hiszem ezek sem szorulnak további magyarázatra.

Ha ép a térkép aktív, a digitális paddel mozgathatjuk a kis célkeresztet. Az A gomb lenyomásával kijelölhetünk egy pontot (waypoint), amit a képernyő felső részén meghatározott csapat követni fog. Ha tovább mozgatjuk a keresztet, az A gombbal további pontokat jelölhetünk ki, és ha hibázunk, a B gombbal törölhetjük az utolsót. Láthatjuk, amint a gép a terepviszonyoktól függően korrigálja az útvonalakat.

Ha végeztünk a tervezéssel, a bal ravasszal lépjünk vissza a „való” világba, indulhat az akció! A képernyő alján, középen láthatjuk az iránytűt, amin egy bolhafarknyi nyilacska jelzi az északi irányt. A bal alsó sarok valóságos info-központ, mivel itt láthatjuk emberünk testhelyzetét, egészségi állapotát (zöld: egészséges, piros: halott), beosztását (fegyvernemét) és csapatjelzését (körben egy fordított V – alpha, félig telt kör – bravo). A jobb sarokban láthatjuk emberünk fegyvereit (alul az aktuális, fölötte a másik), a tárban lévő töltények számát, és a tüzelési módot (single, hármas sorozatok vagy full auto). A különböző rádióüzenetek a bal felső sarokban jelennek meg, de halljuk a hozzájuk tartozó hangot is.

Ha már elindultunk, és szeretnénk időben észrevenni a ránk leselkedő ellenséges katonákat, álljunk meg, és nyomjuk be a jobb kart. Ezzel ráközelítünk a látott képre, vagyis zoomolunk. Így sokkal könnyebb észrevenni az ellenséget, azonban ne felejtsük el, hogy csak optikailag kerültünk hozzá közelebb, a legtöbb fegyverrel kár ilyen messziről lövöldözni. Ha ki akarunk nyitni egy ajtót, csak nyomjuk be a bal kart (use). Amennyiben az ajtó felénk nyílik, természetesen nem árt hátralépni párat. :) Nagyjából ennyit lehet és érdemes elmondani az irányításról, egyébként fél óra alatt bárki belejön (még nekem is sikerült).

TÖBBET ÉSSZEL, MINT ERŐVEL!

Egy kőkemény taktikai FPS-ről lévén szó, azt hiszem, érthető a fejezetcím. Aki esetleg nem ismeri a játék eddigi részeit, az ne lepődjön meg, ha kiderül, hogy nem lehet benne ugrani, és nincs benne látványos torkolattűz, nem záporoznak a füstölgő hüvelyek (hmmm, pedig az nem is olyan rossz dolog). :)

Itt minden azon múlik, hogy megfelelő útvonalat választottunk-e a csapatoknak, és időben észrevesszük-e a ránk leselkedő veszélyeket. Itt nincs szükség villámkezű párbajhősökre, a modern hadviselésnek ez a fajtája (legalábbis, ami a játékban megjelenik) már szinte tudomány, és a résztvevői tudósok, mérnökök és igen képzett gépkezelők. Jó esetben az ellenség azt sem tudja, mi csapott le rá, és katonái úgy hullnak el, hogy idejük sem volt felkészülni a védekezésre. A harctéren egymást csépelő, szúró, vágó harcosok ideje lejárt – a ma katonája észrevétlen, pontos és halálos. Ezt nem kell szó szerint érteni, mivel a modern hadviselésben egyre jobban értékelik a nem halálos fegyvereket, lévén egy sérült ellenséges katona lefoglal több másikat, míg egy halott mellett a társai tovább harcolnak.

A játékra visszatérve, elsőre talán furcsa lehet, hogy akciódús tűzharcok helyett néha csak lopakodásból és kivégzésszerű rajtaütésekből áll egy küldetés, de ezt nem árt megszokni, mert idővel nagyon élvezetessé válik, hogy érezhetően egyre hatékonyabban tudunk együttműködni, mint csapat, és esetleg veszteségek nélkül tudunk végrehajtani egy küldetést. Számomra az első két-három akció jelentős veszteségek-









kel ért véget (értsd: kettőt léptem és agyonlőttek), de az ötödiktől kezdve már szinte embert sem vesztettem. Ahhoz, hogy urai legyünk a helyzetnek, mindenekelőtt a megfelelő tempót kell felvennünk. Nem lesz nehéz dolgunk, ugyanis akkor vagyunk a legjobbak, ha egy élete utolsó óráiban járó csiga is hangosan zúgva húz el mellettünk. A zoom folyamatosan legyen bekapcsolva, és amint észrevesszük az ellenséget, mérjük fel a helyzetet, majd ennek fényében intézkedjünk. Azonban mielőtt még ebbe belemennénk, essen pár szó a megfelelő mozgásról.

Mivel két csapat van, és mi egyszerre egy embert irányíthatunk, így csak az egyik csapat még életben lévő tagjai fognak követni, a másik csapat ilyenkor a kijelölt útvonalon halad, vagy ha épp nincs más dolguk, állnak és néznek. Az AI általában hamarabb képes észrevenni az ellenséget, és általában sokkal jobban lő nagyobb távolságból is, ezt nem árt figyelembe venni, és ez alapján kiválasztani az általunk irányítandó embert. Az én taktikám az volt, hogy nehézgéppuskával haladtam elöl, egyrészt mert abból 200 golyó lőhető ki tárcsere nélkül, másrészt mert nagyobb biztonságot nyújt a folyamatos (full auto) tüzelési lehetőség.

Néha megpróbáltam a két csapatot külön útvonalon terelgetni a célpontok felé, azonban az esetek többségében ez nem bizonyult kifizetődőnek. Előfordult olyan, hogy amikor már egy ideje nem hallottam a másik csapat felől, térképre kapcsoltam, és akkor vettem észre, hogy mind meghaltak. Az ideális megoldás tehát az, ha a két csapat egymást védve és erősítve halad előre, de nem összebújva, hanem mindig épp látótávolságon belül. Nem érdemes a térképen túl hosszú útvonalakat megadni egy csapatnak, mert néha belerohanhatnak olyan erős ellenállásba is, ami a halálukat okozza.

Visszatérve a megfelelő támadás összehangolására, minden attól függ, mivel állunk szemben. Ha nyílt terepen felfedezünk egy katonát a távolban, váltsunk a mesterlövészre, és végezzük ki. Dimbes-dombos, bozótos, átláthatatlan vidéken csak a géppuskában bízhatunk. Ha egy helyen három vagy még több ellenséges katonát veszünk észre, szintén a géppuska lehet a megfelelő megoldás, csak lehetőleg fekve tüzeljünk, mert állva legfeljebb ijesztgetni tudjuk őket a puskaropogással. Ha nincsenek túl messze (vagyis úgy 50 méterig), használhatjuk az M203 aknavetőjét, azonban ezt csak gyakorlottaknak ajánlom, mivel a lövésnél számolni kell a lövedék ívével, és ritkán van lehetőségünk egy második próbálkozásra. Természetesen, ha mi rálövünk valamire, a csapatunk tagjai követik példánkat és beszállnak a tűzharcba. Ezért is fontos, hogy a két csapat együtt mozogjon, mert hat katona tűzereje nagy valószínűséggel sokkal hamarabb számol le a veszéllyel, mint kettőé, bizonyos szituációkban meg egyenesen lehetetlen komoly tűzerő nélkül előrehaladni.

Az első pár küldetést érdemes többször is újrakezdeni, egészen addig, amíg veszteség nélkül meg nem tudjuk csinálni, mert később egyre keményebb feladatokat kapunk, és ott már nem fogunk kevés emberrel boldogulni.



VÉGIGJÁTSZÁS

A történet Kubában játszódik, ahol egy buta politikai vitába kell beleavatkoznunk. A felállás a szokásos, választások közelegnek, és a felek nem igazán szeretik egymást, ezért hát megpróbálnak minél több apró fémdarabot juttatni egymás embereinek testébe, a mi feladatunk pedig az, hogy minél több apró fémdarabot juttassunk a nekünk nem szimpatikus fél embereinek testébe. Kár lenne ennél mélyebben belemenni a történetbe. Maga a végigjátszás igen rövid, gyakorlatilag egy nap alatt többször is végigcsinálhatjuk mind a nyolc pályát, de ha naponta csak egyet csinálunk meg, egy egész hétig háborús hangulatban térhetünk nyugovóra. :)

FREAK



MARTIN BELESZÓL!

Akinek nem ragasztós a mutatóujja, ergo meg tudja oldani, hogy egy FPS játéknál nem folyamatosan a ravaszt húzza, jól elboldogul majd ezzel a játékkal. Nyugis, megfontolt, és taktikus gamerek sportja ez a sorozat, olyanoknak való, akik nem vágják bele a TV-be a kontrollert, miután 3x leszedték őket egy bokorból (mindig ugyanabból :), természetesen mindig egy lövéssel...

GHOST RECON ISLAND THUNDER

RED STORM / UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1–4 Játékos
1 mentés 6 blokk

✔ jók a hangok, egy idő után magával ragad a játék hangulata
✕ néha sivár látvány

8 pont



WARIOWORLD

KINCSKERESŐ KISKÖDMÖN

Ezen a nyáron a **WarioWorld** cikk készült el a legnehezebben. Már rég kész voltam minden mással (kivéve, amit a Márti sózott rám utólagosan), és már hetek óta ott díszelgett a kijavított WarioWorld végigjátszás is a vinyómon, de a cikkbe valahogy nem akaródzott belekezdenem. Vagy az ihlet nem jött, vagy egyszerűen csak képtelen voltam belekezdeni egy olyan játék ismertetésébe és értékelésébe, amit sokan – köztük én is – nem kis izgalommal vártam; ami nem titkolom: *jókora csalódást okozott* nekem, és minden ez idáig megkérdezett ismerősömnek, barátomnak.



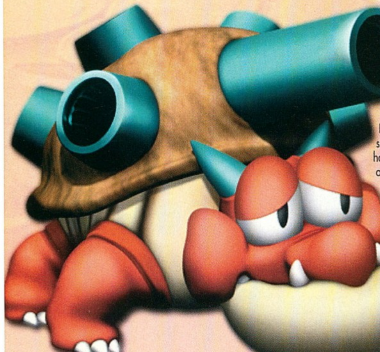
A WarioWorld ugyanis egy se eleje, se vége, nyúlfarknyi kis szösszenet, amit nehezen lehetne az olyan klasszikusok közé beállítani, mint mondjuk a Mario 64, vagy a Sunshine, amik gyönyörűek, tartalmasak és elgondolkodtatóak voltak. Amikről a mai napig is lehet beszélni. A WarioWorld számomra pont egy olyan elfajzott, nemtörődöm, hanyag munka, mint annak idején a Yoshi's Story volt Nintendo 64-en. Azt a játékot pont ugyanígy vártam, és hasonló módon csalódnom kellett benne, persze ettől függetlenül abba is bele lehetett magyarázni olyan dogokat, hogy például „megreformálta a klasszikus 2D-s platformjátékokat", és hogy „egy kiválóan játszható, ötletes mászkálós anyag 5-99 éves korig", de aki egy kicsit is ért a játékiparhoz, az tudja, hogy honnan fúj a szél. Hát igen, ha felnézek a polcomra, nincs is benne az YS a gyűjteményemben!

Hasonló a helyzet a WarioWorlddel is, csak ott még annyival személyesebb az ügy, hogy (aki olvassa a Konzolt, az tudja) mi a haverokkal rengeteget Mario Kartozunk, és én szinte kivétel nélkül mindig a kis sárga ruhás Mario alteregóval szoktam nyomulni. Szóval egy kicsit a szívemhez nőtt a figura, és nagyon vártam már, hogy végre egy normális 3D-s anyagban láthassam viszont (mint mondjuk Luigit), mivel én személy szerint abszolút nem kedvelem a nevetségesen primitív, oldalra gördülő, negyven perc alatt végigjátszható GB-s, GBC-s és GBA-s játékokat (hiszen több ilyen játéka is van Wario-nak). Ez különösen igaz a GBA-ra: nevetséges, ahogy a cégek a tíz évvel ezelőtti (vagy még régebbi) NES-es, SNES-es, Megadrive-os játékaik ROM-jait adják ki újra GBA-n.



(Még jó, hogy nem én vezetem a GBA rovatot, mert egytől-egyig minden játék 1-2 pontot kapna tőlem.)

Egyébként lehet küldeni az anyázó, meg vírusos e-maileket, teljes mértékben nem hat meg, mivel a Resident Zero óta (vannak ugyanis olyan figurák, akik a leírás óta, azaz jó fél éve sem jutottak túl még a kódos ajtón – bakker ennyi idő alatt már rég végigpróbálgathatták volna mind a tízezer kombinációt, ha már úgy állnak neki a játéknak, hogy egy szót sem tudnak angolul) már teljesen hozzászoktam a dologhoz :D



WARIO VILÁGA

Nem akarom persze elejétől a végéig szapulni a játékot, mivel azért az YS-t, ha nem is magasan, de veri a játék, csak olyan nehéz pozitív dolgokat találni a programban, hogy az embernek kénytelen-kelletlen a negatív dolgokhoz kell nyúlnia, ha meg akarja tölteni ezt a két oldalt a maga XY karakterszámával. Szeretnék nektek egy izgalmas és érdekes történetről beszámolni, ami tovább szélesíti a Nintendo által megálmodott világ határait, mint ahogy azt az előző GC-s játékok tették – vagy említhetném a Starfoxot is, ami megint csak páratlan volt a maga nemében –, de nem tehetem, hiszen ilyen nincs a játékban. Nagyjából fél percre, a játék grafikájával készült intróban Wario-t láthatjuk, aki a tróntermében a királyt megillető helyen csücsül, és nagyon, de nagyon elégedett önmagával. Aztán hirtelen az egyik ládából egy fekete polipkarokkal felszerelt ékkő ugrik elő, és volt palota, nincs palota, volt kincshegy, nincs hegynyi kincs. A következő képen egy kisebb írásos összefoglalót kaphatunk egy csúnya és gonosz ékkőről, akit jól elrejtettek, de akire végül mégiscsak rátalált egy nagy kincsvadász, aki feltehetően maga Wario volt, és az említett ékkő az oka a felfordulásnak. A történet tehát nem nagyjából, hanem a maga teljes valójában is mindössze ennyi. A kincsek szétszóródtak a különböző világokban, és mi feladatunk lesz, hogy Wario-t navigálva összeszedjük azokat, majd a karjaira koppintsunk a szemtelen ékkövecskének is.



Egy memóriakártyára három állás fér rá, ezek közül kell valamelyiken elkezdenünk a játékot, és hipp-hopp máris a köztes pályaválasztó térben találjuk magunkat.

A játék sajnálatos módon a lehető leglineárisabb, ebből következően mindössze az első világ első pályája áll nyitva előttünk, és ez a jövőben is így lesz majd. Lehetőségünk a kalandozásra tehát, mint mondjuk a Sunshine-ban, vajmi kevés adatik meg, mindössze az egyszer már teljesített szintekre juthatunk vissza, ha esetleg ottfelejtettünk volna valamit.

A négy világban összesen két-két pályát találunk, amiből hamar kiszámítható, hogy a játékban összesen nyolc pálya van, plusz a főellenségek. Számomra az első döbbenet (a köztes szinten a középre beállított, állandóan körbe-körbe forgó, követő kameranézet és a felpuffadt, dagadt Döbrögi úr módjára tipegő Wario-n túl) akkor jött, amikor beléptem az első pályára, és egy bázikus, szem nem lát el a végéig, nyitott 3D-s világ helyett egy klasszikus, 2D-s, nyolc irányba scroll-ozódó pálya 3D-be ültetett változata fogadott. A dolog nagyjából úgy néz ki, mint egy 2D-s játéknál, megadott irányba, a pálya vonalán haladhatunk, fel-le, jobbra-balra, a képernyő utá-



nunk gurul, de minden tereptárgy, a szereplők és az ellenfelek is teljesen háromdében vannak kidolgozva. Hogy legyen egy kis térhatása is a játéknak, a pályák sokszor a képernyőbe befelé, illetve kifelé is kanyarodnak, és általában a szintek olyan „vastagok”, hogy mindig közlekedhetünk a képernyőn egy kicsit befelé is. Régebben olvastam egy orvosi (agyturkálós) könyvben, hogy az ember többségének az ízlésének fejlődése nagyjából huszonöt éves korban megáll, és onnantól kezdve képtelen bárminemű újdonág helyes besorolására. Ezért van az, hogy az apád még mindig Led Zeppelint hallgat, vagy, hogy a Martin képtelen elszakadni ezektől a homokos, 2D-s űrhajós lövöldözős játékoktól, és ezért játszik még mindig emulátorokkal. (**Egy vagyont költöttem pszichiáterre, hogy kiderüljön, mi a bajom, erre te sérőből megfejted... Martin :)**) Az ilyen megrekedt embereknek valószínűleg bejön ez a klasszikus játékmenet, DE nekem ne szúrják ki a szeme vele. Én ismét forradalmat szeretnék, hatalmas és tartalmas 3D-s világokkal, elkésztő grafikával és megoldásokkal, sosem látott ötletekkel. Minek a 128bit, ha 32-ön is elfutna a játék? Minek a mini DVD, ha cirka egy fél délután végignyomja egy átlagos játékos is a gamét, ami nem mondható el mondjuk egy 16 bites, pár megás Super Mario Worldről? Megvannak persze ennek is az okai, de most ne ezzel foglalkozzunk, hanem nézzük inkább át az...









IRÁNYÍTÁST

Ami egész jóra sikeredett, bár nem lett hibátlan minden komponense. Wario-t az analóg stickkel irányítod, a sima d-padnek, azaz a keresztnek nincs is funkciója. Az A sima ugrás, aminek a távolságok és magasságok leküzdésén túl nincs is igazán más funkciója, mivel itt most nem jön be az ellenfelek oly módon való elintézése, hogy a fejükre ugrasz. A B gombbal tudsz többek között verekedni, ami abból áll, hogy öököllel megcsapkodod az ellenfeleidet (komózni is tudsz). Ez bizonyos ellenfelek ellen (a legkisebb kategória), azonnali halálhoz vezet, de az egy fokkal szívósabb dögök egyszerűen csak elveszítik az eszméletüket és leheverednek pihenni a földre. Ilyenkor használhatjuk a B gomb azon funkcióját, miszerint fel is vehetjük a kábulatban lévő figurákat, és az analóg kart gyorsan forgatva megpörgethetjük őket, nem kis sebzést okozva a körénk tömörülő társainak. Egyébként tárgyakat is felvehetünk hasonló módon (pl.: oszlopokat, kőtömböket), amikkel szintén kioszthatjuk a jónépet. A R-nek és a Z-nek ugyanaz a funkciója: lenyomásuk után Wario begyorsul és mindenkit hazavág a kitartott könyökével. Ha viszont ugrás után a levegőben nyomjuk meg az említett két gomb valamelyikét, akkor a mára már klasszikus „leseggelő” mozgásban lehet részünk. Ha viszont egyszerre nyomjuk le az A, és a Z vagy az R gombot, Wario bemutat egy „lökhajtásos” ugrást – na ez nem mindig sikerül elsőre, és elég idegesítő, mivel az ugrást általában olyan helyen kellene produkálnunk, ahol egy centi helyünk sincs. Az L blokkra Wario hatalmasra tátja a száját, és megpróbál minden közelében lévő dolgot beszívni, ennek egyetlen értelmét láttam: a mindenhol szétszóródott érmék gyors begyűjtését, mivel a kis aranypénzek hamar elkezdenek villogni, majd teljesen eltűnni.

A Start lenyomásával az Invertory-ba kerülsz, ahol alaposan megnézheted, hogy mit nem szereztél meg az adott pályán. A játékban a legfontosabb dolog, hogy pályánként begyűjtsünk bizonyos mennyiségű piros színű kristály, ezek nyitják ugyanis a pálya végi főellenségek csapóajtajait, vagy ahogy én hívom őket: a *lejáratokat*. Egyéb lejáratokkal lépten-nyomon találkozni fogsz a játékban: ezek mini pályákra visznek, ahol egy-egy ügyességi részt kell megoldanod, és általában kristály vagy aranyszobor darabot kapsz cserébe (ezekre még visszatérek). A sebtapaszos lejáratokat mindig seggelve tudod kinyitni, vannak azonban nehezebben nyíló csapóajtók is, ezeket csak akkor tudod betörni, ha egy ellenfelet felkapva seggelsz rá a lejáratra (ne félj, az ellenfeleket bármeddig cipelheted!). A mini pályán lehetnek kifejezetten olyan dolgok, amik a játék sajátosságai, mint például a tapadós gömbök, amin Wario fel tud kapaszkodni, illetve a széttörhető blokkok, de sok ötlet a Sunshine-ból lett átportolva, gondolok itt a különféle 3D-s ügyességi platformrészekre.

A játékmenet tehát három fő részre osztható: egyfelől be kell gyűjteni a speciális cuccokat: a már említett kristályokat, az aranyszobor darabokat, amikből egy Wario szobrot tudsz összeállítani, a kincsesládákban őrzött értékes műtárgyakat (ezek aktiváláshoz először mindig meg kell találnod a kapcsolójukat is), és a Spriteling nevű manókat, akik mindig egy ketrecben raboskodnak, és onnan kell őket kiszabadítani. A játékot persze úgyis végig lehet nyomni, ha szinte semmit sem teljesítesz, csak begyűjtesz elegendő mennyiségű kristályt, de akkor lemaradsz az olyan bonusz dolgokról, mint a maximum életerő upgrédelése, vagy a nyolc GBA-n játszható mini-game behozatala.

A második fő résznek én a bunyót tartom, ami szervesen kapcsolódik a harmadikhoz, azaz a sima aranyérmék begyűjtéséhez. Érméket néha lehet találni ládákban is, de sokkal többet lehet kiverni az ellenfelekből, ami azért nagyon fontos, mert a játék nem számol életeket, ha elhalálozás után folytatni akarjuk, le kell szurkolnunk bizonyos mennyiségű aranyat, sőt még az életerő helyreállító fokhagymákért is arannyal kell fizetnünk az árusnak.





A pályák grafikájáról sokat nem lehet mondani, szépek, simán gördülnek, de semmi kiemelkedő, legalábbis első blikkre, mert azért ha az ember jobban odafigyel, észrevehet apró nüánsznyi dolgokat, amik feldobják az összképet, ilyen például a változó köd a horror-pályán, vagy az állandóan követő reflektorfény a cirkuszoson. Az is szép, ahogy Wario tükröződik az energiamezőkön, vagy hogy valódi real time-os árnyéka van. Ez persze még korántsem kielégítő, mint ahogy a pályák sem azok, rövidek, és csak nagyon ritkán elgondolkoztatóak!

A szavatosságra jellemző, hogy elsőre is mindössze egy délutánig tartott ki a program, és ez az időintervallum is csak két órával bővült, amikor nekiálltam mindent begyűjteni. A pályák alatt hallható zenék elég felejthetőek, főleg mondjuk egy Banjo-Kazooie muzsikához, ami megmaradt az egyedül a menü alatt hallható gunyoros Wario csúfoldás, de ez is inkább csak azért, mert írás közben állandó jelleggel le kellett pauzálnom a gamét, és már kezdett az agyamra menni. Wario egyébként szokott magyarázni is, és itt jegyezném meg, hogy sokszor olyan, mintha magyarul beszélne, például amikor eldob valakit tisztán hallani, hogy *unlak*. Közben csak annyit mond: *good luck*. A felsorolt néhány pozitívumtól persze még nem lett egyből egy jó játék a WarioWorldből, csak megpróbáltam meglátni benne a jó oldalt is a csalódottságom maszkján keresztül, ami valljuk be nem nagyon sikerült. Mindenkit tehát óvva intek, és rábeszélek a játék kipróbálására, mielőtt megvásárolná.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Komoly, vagy komolynak mondott „újgenerációs” játékokat GBA-ra jól portolni embert, pontosabban programozót próbáló feladat. Maradjon is valami az eredetiből, élvezhető is legyen, meg szép is. Ritkán sikerül. Visszafelé egyszerűbb a dolog: csinálni kell egy „egy az egyben” átiratot, 'sztán rá kell fogni, hogy retro. De mi van, ha valaki egy 16 bites témát akar 128-ra turbózni? Na, oda megint csak tudás kell. Sok ötlet. Komoly meló. Na, ezek itt nem jöttek össze...

WARIO WORLD

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
18 blokk
gba link

✔ wario, gyűjtögetés
× rövid, 2d-s, nem ezt vártam

6.5 pont

SONIC ADVENTURE DX Director's Cut™

RÉGI MOTOROS, RÉGI KÖNTÖSBEN, ÚJ GÉPE

Ami néhány éve még elképzelhetetlen lett volna, most maga a *pénzéhes* valóság: egyre-másra jelennek meg a – már régóta csak szoftvereket fejlesztő – SEGA játékai egykori riválisának gépére, Gamecube-ra, és ez alól a SEGA első számú kabalafigurája sem kivétel. Több Sonic-os program után most megérkezett hozzánk Európába a hajdan volt *nagy* Dreamcastos játék, a Sonic Adventures kicsit kiegészített változata, a DX.

Sonic-ot szerintem senkinek sem kell bemutatni, hiszen a 16 bites „hőskorban" már letette a névjegyét az asztalra a Megadrive játékaival a kis kék sündisznó – Mario-val karöltve uralták akkoron a piacot. Én mondjuk mindig is Nintendo párti voltam, és maximum lenézni bírtam a Megadrive-ot, meg Sonic-ot is, de mivel akkoriban egy afféle Nintendo klubot üzemeltettem, ahol több Megadrive-ot is tartottam, kénytelen voltam szembesülni a Sonic játékokkal, és lassacskán megértettem, hogy sok embernek miért jön be jobban ez a pörgős-száguldozós platform game, mint az én személyes kedvencem, Mario. Viszont én még mindig azon a véleményen vagyok, hogy Mario-val ellentétben, Sonic-nak egyértelműen nem sikerült a „harmadik dimenziós" akadályok leküzdése, és minden ilyen irányú szárnypróbálgatás (kezdve a Sonic 3D-től a Sonic Adventures 2-ig), kisebb-nagyobb, de mindenképp csúfos bukáshoz vezetett. A gamerek leginkább azt kifogásolták, hogy a Megadrive-on megszokott **pörgős** játékmenetet és hangulatot egyik újabb keltezésű 3D-s program sem tudta visszaadni.



GURULJ BE SONIC!

Először mindenképpen arról ejtsünk pár szót, hogy milyen program is a SADX, mivel elég komplex összetett játékmenettel bíró darab, amiben sok játékstílus jegyei megtalálhatóak. Ha az én véleményemre vagy kíváncsi én mindenképp egy mászkálós-kalandozós anyagnak ítélném, amiben nagyon sok helyen kell a régi Sonic programokban megismert módon száguldoznunk, de ugyanakkor nagy hangsúly van a tárgyak használatán, vagy a beszélgetéseken is, és ne feledjük a rengeteg mini-játékot, amik színesítik a játékmenetet! A főgonosz természetesen ismét Dr. Robotnik, ő a felelős a kialakuló káoszért is. Az elején csak Sonic választható, de hamar megjönnek régi ismerőseink (Tails, Knuckles), és néhány új karakter is csatlakozik a csapathoz (Amy, Big Cat, E-102), akik számomra teljesen ismeretlenek voltak.

A játék felépítése úgy néz ki, hogy van egy nagyobb központi térség, ahol mászkálhatunk, beszélgethetünk, kalandozhatunk, sőt akár más helyszínekre is ellátogathatunk egy gyorsvasútszerű menetrendszerinti közlekedési eszközzel, de ami a legfontosabb, innen nyílnak a valódi pályák bejáratai is. Ez a pályaválasztó térség egyébként már DC-n sem nyerte el a tetszésemet: nagyon gyengén kivitelezettek a helyszínek, nagyon elnagyolt minden, szögletes és egyszerű. A legtöbb figura (nincs ám olyan túl sok belőlük) egyhelyben, vigyázzállásban várja, hogy megszólítsuk, és elmondhassa pár mondatos monológját, magyarán: nagyon hiányzik az élet belőlük! Ennyi erővel táblákat is leszúrhattak volna a földbe, különféle feliratokkal. A játék elég lineáris, általában egyszerre mindig csak egy új pálya nyitható meg, és miután azzal végeztünk, akkor történik csak valami, ami a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen. Hogy egy példával is szemléltessem: a játék elején már lehet tudni, hogy a kaszinó csak éjjel üzemel, de mindaddig, míg nem végeztünk a „szeles" pályával, nem fog ránk esteledni, bármennyit is kóricálunk a városban. Nagyon fontos megemlíteni, hogy minden helyszínen van egy-egy fénylő gömb (Hint Orb), amik lényeges információkkal szolgálnak, tehát ha egy kis angol tudással rendelkezel, elakadni biztos nem fogsz.







A SADX igazi szépsége a valódi pályákban rejlik: elképesztő sebességgel száguldozhatunk az ide-oda csavarodó, süllyedő emelkedő, gigantikus hosszú szinteken, hogy aztán hatalmas szakadékok felett repüljünk át, vagy felfussunk a járat falára is néhány extra gyűrű begyűjtésének céljából. Gyűrűket már csak azért is érdemes gyűjtögetni, mivel megvédenek minket az azonnali elhalálozástól. A pályák nagyon szépen megkomponáltak, és legyen szó trópusi, tengerparti, szeles, jeges, vagy akár homokos pályáról, kevés olyan dolgot tudnék felhozni, ami erőltetett lenne.

Nem így viszont az irányíthatóságban! Már a DC verziónál is midig azt hangoztattam, hogy az SA-t csak erőfitogtatásból készítették, hogy megmutassák mire is képes a gép, és ezt az állítást a mai napig is fenntartom, arra alapozva, hogy hiába a pályák szépsége, az SA az egyik legbénább irányíthatósággal, és a legcsököttebb operatőrrel rendelkező alkotás! Ha száguldozós pályán vagyunk, a sebesség miatt lehetetlen irányítani a szereplőket, a legtöbb esetben (gyorsítók, loopok, ugratók stb.) nem is mi irányítjuk, vagy elég csak az előre irányt nyomni: szinte fele-fele arányban van nálunk, illetve a gép kezében az irányítás. Ha pedig épp kalandozunk valamerre, a kameranézetek miatt – ami hol rögzített, hol ide-oda ugráló, máskor mellettünk, vagy előttünk elhelyezkedő – fogunk kiborulni. Egyéb más technikai hibák is vannak a játékban, például átsétálhatunk az ajtókon, de amit nagyon utálok, azok a láthatatlan falak! Márpedig a SA tele van ilyennel: hiába vannak bizonyos tereptárgyak kidolgozva, ha előttük folyton beleütközünk a nagy büdös semmibe! Az sem túl pozitív dolog, hogy a DC verzióhoz képest szinte semmin nem változtattak, és ami ott még nagy grafikai durranásnak számított, az most már nem túl meggyőző; az F-Zero példának okáért, sebességben és pályák tekintetében is simán lemossa.

AMI MÉGIS POZITÍV IRÁNYBA BILLENTI A MÉRLEG NYELVÉT...

...az a program szavatossága! Nincs túl sok misszió, de hogy teljesen kipörgessük a játékot, mindegyik pályán többször is végig kell mennünk, mivel minden szereplőhöz több feladat is tartozik, és minden figurát fejlesztenünk is kell. Sőt, ha a teljes történetet ismerni akarjuk, minden pályát teljesítenünk kell az összes szereplővel, mivel vannak olyan részek, amik csak egyik, illetve másik figura számára elérhetőek.

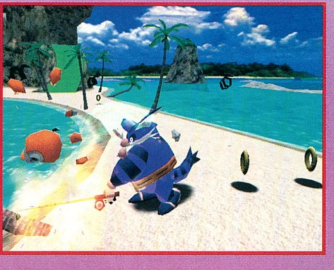
Aztán ott vannak a mini-játékok: a kaszinóban például flipperezhetünk, de van snowboardozás, homokboardozás, repülőgép-vezetés, légpárnás verseny, vagy Chao verseny is! A Chao-k különleges kis lények, amik tojásból kelnek ki, és a Chao kertben tudjuk felnevelni őket, ami önmagában is külön kis játéknak felel meg: DC-n ezt a memóriakártyán tehettük meg!

A behozható extrákból is tonnányi van: megnyitható egy csomó új szereplő (még Super Sonic is!), és egy rakás régi Game Geares és egyéb Sonic játék „egy-az-egyben" portja. Van több játékos mód, és egy új Mission mód is, de ha van GBA-nk, azt is csatlakoztatni tudjuk, és mini-játékokat játszhatunk rajta. Aki tehát nem pörgette ki DC-n a játékot, az nem csinál vele rossz vásárt, de készüljön fel arra, hogy merőben más játékot kap majd kézhez, mint amit Nintendón megszokott, hiszen ez végső soron Sonic...

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nekem személy szerint semmi bajom a remake-ekkel, azzal is tisztában vagyok, hogy egy csecsemőnek minden vicc új, azt a „kis pénzt" sem sajnálom a fejlesztőktől/kiadóktól, ami a különböző játékok újra és újra kiadásából befolyik, de nekem bőven elég volt ennek a stuffnak a Dreamcastos verziója. Aki egy hete vette meg élete első konzolját, és az történetesen egy GC, az beruházhat rá, a profik viszont ne várjanak forradalmat tőle.



SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT

SEGA / SONIC TEAM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
9 blokk
gba link

✔ hosszú és tartalmas
✕ irányítás, kamerakezelés, semmi újdonság

6.5 pont

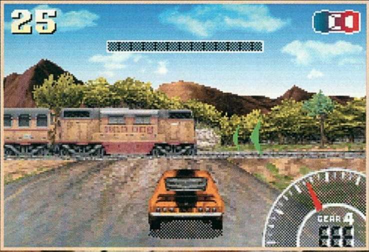


Forgalmazza:
Stadlbauer Kft:
1107 Budapest
Szállás u.21.
Nintendo
MEGJELENÉS: OKTÓBER 3
ELŐ A NEHÉZ FEGYVERZETTEL!
Mozgósíts a földi egységet az új terepen!
Készíts elő egy hatalmas légitámadást az új ellenségek ellen és koordinálj sokkoló hatású hadjáratot!
Te vagy a hadvezér!
Harcra fel!
ADVANCE WARS 2
Csak Game Boy Advance-en játszhatsz vele!
GAME BOY ADVANCE SP

A kaszkadőrök nem semmi férfiak és nők, arctalanul és személytelenül (hiszen rendszerint híres színészekhez hasonlóra vannak maszkírozva, így Arnold Schwarzeneggert és Bruce Willis-t képzeljük a helyükbe) nap mint nap az életüket kockáztatják embert próbáló, felettébb extrém és meghökkentő mutatványok során kizárólag a szórakoztatásunkat szolgálva. Nem kisebb hősök ők, mint a tűzoltók és űrhajósok, nincsenek is kisebb kockázatnak kitéve, ennek ellenére ők mégis szinte mindig ismeretlenül a háttérbe vannak szorítva. Bizonyára mindnyájan elgondolkoztunk már azon – ha más nem gyermekkorunkban –, hogy milyen lenne kaszkadőrnek lenni, mekkora adrenalinfröccs lenne, ha mi is átugrathatnánk egy motorral több kamion felett, vagy leugorhatnánk egy toronyházról egy hatalmas szivacsba, milyen érzés lenne, és mennyire beájulnának tőle a jó nők. Persze ez a szakma csak keveseknek adatik meg, átlag feletti fizikum, koncentrációkészség, bátorság, felkészültség, fájdalomtűrés és kitartás kell hozzá, no meg jó kapcsolatok, ami a filmszakmában amúgy is alapkövetelmény.

A Destruction Derby-kkel és Driverekkel elhíresült Reflections Interactive fejlesztői ezért határozták el, hogy a kaszkadőrszakmát, pontosabban csak az autós kaszkadőrszakmát a konzolok előtt ülő játékosok számára is elérhetővé teszik, így született meg a PS2-es Stuntman, amiről Böjtös Gábor karcolt egy hangulatos tesztet és végigjátszást a 2002 júliusi Konzol oldalaira. Természetesen messze nem ez volt az első kaszkadőrös játék, számtalannal találkozhattunk már minden gépen, én leginkább Hans Ippisch 1987-es Danger Freakét és Shaun Southern 1985-ben indult Kikstart sorozatát kedveltem, ezek azonban inkább csak hagyományos arcade jellegű játékok voltak. Ezeknél eggyel élethűbb szintet képviselt a Distinctive Software 1990-ben PC-re kiadott Stunts című játéka, ahol már nem a sorban jövő pályákon volt a hangsúly, hanem azon, hogy szabadon építsünk minél trükkösebb 3D-s pályákat, azokon minél látványosabban átjussunk, és így filmet készítsünk. Ezt a gondolatot vitte még tovább a Stuntman, itt már egy igazi filmforgatáson vehetünk részt, és időre kell a komplex feladatainkat szinte hibátlanul teljesítenünk, miközben el is kell jutnunk a pálya végére. A tavaly megjelent PS2 játékból most készült el a GBA átirat, ez is 3D-s, de persze a pályák kicsit mások, minden le van egyszerűsítve a sokkal gyengébb gépre. Ezt a változatot egyébként a most már magát Atarinak nevező Infogrames két veterán fejlesztője, Fernando Velez programozó és Guillaume Dubail játéktervező készítette, többek között nekik köszönhettük a V-Rally 3 GBA verzióját is.

A játék főmenüjében több dologgal is találkozhatunk, a Stuntman Career a tényleges főjáték, az Arena alatt találjuk a több játékosos küldetéseket és a különféle tesztpályákat, a harmadik menüpont alatt pedig elolvashatjuk, hogy a pályákon ikon alakban megjelenő (és élőszóban is elhangzó) utasításoknál mi a teendőnk. Ha a karriermódot választjuk, a játék két további menüpontot kínál fel, igaz kezdetben csak a felsővel mehetünk tovább. Itt mindig megjelenik egy 3D-s filmrendező, aki vázolja a jelenet történeti hátterét, aztán kezdődik is a forgatás. Az nem igazán tetszett a játékban, hogy ahhoz, hogy rendesen nekiállhassunk a küldetéseknek, végig kell nyomnunk egy kábé kilenc pályából álló gyakorló küldetéssorozatot, ezek egyre nehezebbek, mindegyik más helyszínen és más idősíkban játszódik, és semmi összefüggés nincs köztük. Ez túlságosan hosszú bemelegítést jelent, az pedig még kiábrándítóbb, hogy a rendes pályák között ugyanúgy megtaláljuk a gyakorlópályákat egy az egyben, azokat tehát kétszer is teljesítenünk kell. Jobb lett volna, ha egy-két egyszerű, tényleg tanító jellegű pályával melegíthetünk be. Ha elérkezünk a tényleges játékhoz, akkor sorban hat darab film kaszkadőrjeleneteit kell végrehajtanunk, ezúttal a pályák már összefüggenek, van például '60-as évek Angliájában játszódó gengszterfilm, aztán Egyiptomban játszódó Indiana Jones beütésű anyag is, van olyan is, ahol havas és jeges hegyekben kell száguldoznunk, és vannak modernebb filmek is, sok jelenet idéz például James Bond mozikat. Minden sztori változó számú jelenetből áll, ha egy filmet kivégeztünk, utána a Filmography menüben is elérhetővé válnak az alá tartozó küldetések, külön is játszhatjuk őket, a végső cél persze az, hogy mind a hat filmet teljesítsük. A filmekhez hasonlóan a jelenetekben található teendők is elég sokszínűek, jól és szórakoztatóan vannak belőve, ezek miatt igazán élvezetes a játék. Minden jelenetben amellett, hogy nagyon szűk időn belül kell elérnünk a pálya végét és a checkpointokat, a teendők legalább 50 százalékát is teljesítenünk kell. Ezek között vannak olyanok, hogy L-t kell nyomnunk nitros gyorsuláshoz vagy bombák felrobbantásához, felrobbanó bombákat, buszokat vagy éppen lezuhanó köveket és sífelvonókat kell kerülgetnünk, szét kell törnünk megjelölt tárgyakat (ládákat, hordókat, sorompókat és egyebeket), és a megadott irányból kell kijelölt autókat előznünk vagy falaknak koccannunk. De helyenként le is kell fékeznünk, vagy kézifékkel 90 és 180 fokban fordulnunk, vannak különféle ugratók, átugorható szakadékok, vonatok és egyebek, továbbá még rengeteg minden, még hátramenetben is kell kocsikáznunk, és autókat meg helikoptereket is kell üldöznünk. Ha egy jelenetet nem sikerül megfelelően teljesítenünk, végtelenszer újra próbálkozhatunk, ha pedig sikerül, akkor nem csak továbbmehetünk, de hátradőlve vissza is nézhetjük a számos álló és mozgó kamera által rögzített és automatikusan összevágott filmünket. Kicsit még szerkeszthetjük is, igaz csak nagyon limitált eszköztárral, visszatekerés, pillanatmegállítás, lejátszás és kilépés áll csak a rendelkezésünkre, semmi előre- és hátraléptetés vagy elmentés, ezeket pedig nagyon értékeltem volna.



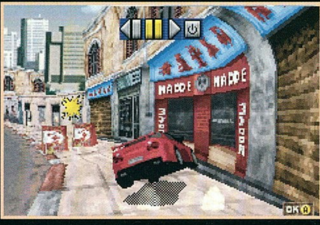


EGY KASZKADŐR BŐRÉBEN

FROM THE MAKERS OF DRIVER 2 STUNTMAN







Érdemes még említést tenni az Arena menüpontról is, minél jobban teljesítjük a pályákat, annál több pénzt kapunk, a pénzt pedig itt költhetjük el. A Precision Tests alatt hat kreszpályán kell helytállnunk, ezeken is nagyon gyorsnak kell lennünk, bójákat kerülgetnünk, parkolnunk, ugratnunk, tolatnunk, meg ilyenek, minden pálya sikeres teljesítésekor megnyílik a következő, a Jump Tests alatt pedig hat autót és öt arénát vásárolhatunk meg, az arénákban egy-egy kifejezés betűi lebegnek szerteszét, ezeket ugratók segítségével kell összegyűjtenünk időre. Mindkét minijáték elég szórakoztató szerintem, ezek is feldobják a játékot. Az anyag zeneileg is jól sikerült, a hanghatások is rendben vannak, a 3D grafika pedig határozottan állkiakasztó, ilyen megjelenítéssel az anyag simán megállná a helyét PS1-en is. A pályák természetesen teljesen textúrázott 3D-sek, és mivel bármerre mehetünk, itt nem lehet trükközni a megjelenítéssel, a helyszínek ugyanakkor nagyon komplexek is alagutakkal, dombokkal, hegyekkel, érdekes épületekkel és tereptárgyakkal, és a textúrák is szépek és részletesek. Az is a gyors 3D motor előnye, hogy nem duplázza a pixeleket, mint szinte minden GBA-n futó társa, itt tényleg megkapjuk a 240x160-as felbontást, nem csak a felét. Az autók és a tereptárgyak kisebb hányada (néhány kuka, emberek, hasonlók) mondjuk csak 2D sprite, és természetesen láthatunk pár tipikus hibát is, mint a távoli, takarásban levő autók megjelenése és a közeli textúrák begörbülése (az affine textúrázó alaphibája), de ezekkel együtt kell élni, mert az orvoslásuk valószínűleg túlságosan lassú játékot eredményezne.

Összességében nekem nagyon bejött a Stuntman GBA verziója, de ennek ellenére nem ajánlom mindenkinek, mivel szinte tökéletesen, hibamentesen kell teljesítenünk a pályákat, minden gombot (beleértve a kanyarokat is) óramű-pontossággal a megfelelő időben és ideig kell lenyomnunk, tehát eléggé pepecselős a játék, és ahogy haladunk előre, egyre inkább az lesz. A pályákat ilyen mértékben pedig csak a saját kárunkon tanulhatjuk ki, tehát 20-szor, 30-szor, sőt időnként még többször is neki kell mennünk egy-egy jelenetnek. Ez sokszor nagyon frusztráló tud lenni, a Velez és Dubail anyukák mostanság bizonyára rengeteget csuklanak, persze aki az ilyen kissé idegőrlő kihívást szereti, az nem fog csalódni az anyagban.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

„Meglepően korrekt" – talán ez volt az első gondolatom, miután pár percet nyomtam a Stuntmannel. Az anyag mind grafikailag, mind tartalmilag nagyon erős, de – és EZ most AZ a „de" akar lenni – egy óra játék után úgy éreztem, hogy már-már kissé túl erős. Talán túl komplex. Nem tudom – nekem valahogy a könnyedebb szórakozást nyújtó GBA anyagok jönnek be. Nem akarok utazás közben idegbajt kapni, nem akarok megfeszülni, nem akarok minden idegszálammal a game misszióira koncentrálni. Szeretem, ha egy GBA stuffot akár 5 perc játék után is könnyedén le tudok tenni, majd később folytatni...

STUNTMAN FROM THE MAKERS OF DRIVER 2

ATARI

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ remek ötlet és kiváló kivitelezés
✕ hosszú a gyakorlórész és időnként igazán idegőrlő tud lenni

9 pont

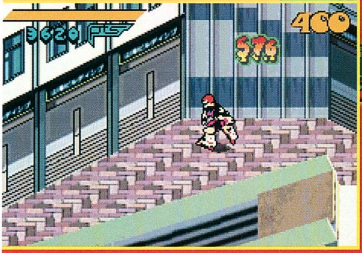
A TILTOTT MŰVÉSZET





Bár hajlamosak vagyunk azt hinni, hogy a népművészet fejlődése évszázadokkal ezelőtt leállt, ma már legfeljebb régi alkotásokat lehet nézegetni, régi népdalokat újra előadni, vagy régi néptáncokat járni reprodukált népviseletben, de elméletem szerint – természetesen le kell szögeznem, hogy semmit nem konyítok a népműveléshez – létezik legalább egy modernkori, jelenleg is formálódó és globálisan terjedő népművészet, ez pedig a graff, közismertebb nevén graffiti művészet. Valószínűleg a graffre is jellemző a népművészeteknél megtalálható legtöbb ismertetőjegy, ez is spontán, nem profitorientáltan jött létre csak a díszítésért és a művészetért magáért, ez is köthető bizonyos csoportokhoz, szubkultúrákhoz, és ez is roppant egyedi stílusjelekkel rendelkezik. Ráadásul a graff még azért is felettébb érdekes, mert egyedi felületre (vasúti kocsi és fal) gyakran további megkötésekkel (kevés szín, rövid kivitelezési idő) készül. Persze a graff művészet sem annyira új keletű, sokak szerint az 1930-as években keletkezett Los Angeles-ben, aztán a Második Világháborúban a katonák is taggeltek (felírták a nevüket) mindenhova, az azonban egészen biztos, hogy a hip hop szubkultúra a ma ismert graff stílusjelekkel és felfogással New York-ban alakult ki az 1960-as és 1970-es évek között. Bár Julio 204 és Taki 183 messze nem az első writerek (graff művészek) voltak, ők voltak az elsők, akik nagyobb ismertségre tettek szert, így ezek a korai nevek maradtak fent máig is. Ők annak köszönhették hírnevüket, hogy „lebombázták" a várost, a bombing szó ugyanis a szlengben annyit tesz, hogy az ember mindenre ráfesti a nevét, amire csak tudja, ha pedig valakinek sikerül „all city"-t csinálni, azaz igazán beteríteni a várost saját graffekkel, akkor ő lesz a király. A graff kultúra együtt nőtt és terjedt a hip hop kultúrával, a DJ-ing-gel, MC-ing-gel és boyoing-gal (azaz a break tánccal, amit a bboy-ok és bgirl-ök művelnek), és sok helyen összefonódott a gördeszkás szubkultúrával is.

Nem jelent meg túl sok játék, ami komolyabban építkezett volna a hip hop szubkultúrából, ott volt persze az 1984-es Break Dance az Epic-től és az 1996-os Parappa The Rapper a NanaOn-Sha-tól, az életstílust azonban igazán csak a Sega 2000-res Jet Set Radio-ja próbálta meg visszaadni, melyben a szubkultúra több eleme is megjelent, egyszerre görkorcsolyázhattunk (ami persze nem deszkázás, de mégis hasonló) és graffeket is festhettünk. Az eredeti DC-s játékról a zine-ünk (magazin hip hop nyelven) 2000. szeptemberi számában jelent meg teszt, az X-es folytatásról, a Jet Set Radio Future-ről pedig a 2002. szeptemberiben. A napokban piacra került a játék GBA átirata is, egyelőre még csak Amerikában, Jet Grind Radio címen, de tengerentúli barátaink a más gépekre megjelent korábbi részek esetében is átkeresztelték kissé a játékot, ebből következően, ha majd az anyag elér hozzánk, nagy valószínűség szerint szintén Jet Set Radio cím alatt kerül majd forgalomba.



Kezdéskor a játék felhívja figyelmünket arra, hogy bár a graff valóban művészet, de ha vandalizmusra használjuk (azaz engedély nélkül nem saját tulajdonunkat festjük be), akkor akár börtönbe is kerülhetünk, tehát senki ne utánozza a játékban szereplő karaktereket. A főjáték kiválasztásakor néhány gyenge állókép előtt elolvashatjuk a háttértörténetet, mely szerint egy csak Tokyo-ként emlegetett, térképeken nem szereplő városban, Tokyo-To-ban motoros és mágneses görkorcsolyákkal felszerelkezett raver kinézetű, magukat rudie-knak nevező utcai bandák harcolnak egymással a területekért, a területfoglalás természetesen úgy folyik, hogy a bandák graffekkel jelölik meg a területeik határait, a bandaháborúkat pedig egy raszta hajú DJ, Professor K kalózrádiója, a Jet Set Radio közvetíti. Ám a rudie-k élete nem fenékig tejfel, ugyanis a nagyvállalatok és a rendőrség (a lövöldöző pszichopata Onishima kapitány vezetésével) is háborút indítottak ellenük, a helyzet tehát már robbanásveszélyes. A főhadiszállás elérése előtt két bandatag egy nagyon rövid tanfolyamon megtanítja nekünk a játék irányítását, majd karriermód elkezdése mellett indíthatunk multiplayer játékot is, továbbá meghallgathatjuk a zenéket (menet közben újakat is elnyerhetünk), állíthatjuk a hangerőt, tölthetünk állást, megnézhetjük a hiscore-t, és ami a legérdekesebb, választhatunk a graffek közül, hogy miket szeretnénk a falakra pingálni. Az erre szolgáló menüben három különféle méretű graffet találunk, és mindegyiknél több közül kiválaszthatjuk ki a számunkra szimpatikust (menet közben pedig továbbiakat is elnyerhetünk), magában a játékban egyébként nem festegethetünk szabadon, meghatározott pontokon fix méretű graffeket kell felfújnunk. Sőt van egy negyedik graff is, ami azonos a legkisebbel (32x32 pixeles), ennél nem válogathatunk, hanem egy kis beépített rajzprogrammal sajátot rajzolhatunk. Ez oltári jó ötlet, a szerkesztő rendesen fel is van szerelve toolokkal, sajnos azonban csak 7 színű palettával rajzolhatunk, továbbá nagy kár, hogy a nagyobb graffeket nem rajzolhatjuk át, az lenne az igazi móka.



Az aktuális küldetés elkezdése előtt még választhatunk a bandatagok közül (kezdetben kevés áll rendelkezésünkre, de menet közben sok új csatlakozik hozzánk, és mindegyik pár új mozdulatot is tanít nekünk), aztán indul az akció, ami első blikkre határozottan emlékezteti az embert a GBA-s Tony Hawk's Pro Skaterekre. Valószínűleg nem véletlenül, mivel a deszkás sztár három GBA-s játékát (sőt készül már a következő is) szintén a Vicarious Visions fejlesztette, így bizonyára ebben az anyagban nagyrészt újrafelhasznált játékmotor dohog. Tehát a Tony Hawkokhoz hasonlóan itt is izometrikusan ábrázolt, korlátokkal, buszokkal, vasúti kocsikkal, falakkal, vezetékekkel, mászókákkal, lépcsőkkel, házakkal és egyebekkel telepakolt városrészekre kerülünk, melyeken görkorcsolyázhatunk, ugrálhatunk, grindelhetünk (korláton csúszkálás) és egyéb mutatványokat mutathatunk be, amiket a játék pontokkal jutalmaz. Azonban ezúttal elsősorban nem a pontok miatt kell trükköznünk, hanem azért, hogy feljussunk a nehezebben elérhető helyekre, és a nyíllal megjelölt felületekre (térképet is lekérhetünk a helyszínekről) throw-upokat (egyszerűbb, toy graffek) és piece-eket (nagy, színes, phat alkotások) fújjunk fel. Természetesen a festéshez festékes flakonokra is szükségünk van, három fajtát gyűjthetünk a pályákon, egyet erőt, többet erőt és energiát adót. Energiára azért van szükségünk, mert rövid idő után kivonul a helyszínre a 5 0 (azaz a rendőrség, a Hawaii Five-0 sorozat után), melynek különféle egységei betámadják a karakterünket, egyesek ütlegelnek minket, egyesek pedig – köztük a rendőrkapitány is – lövöldöznek ránk, sőt idővel cifrább dolgok is jönnek, ágyúzó tankok, rakétázó helikopterek és egyebek. A játékban tehát azon túl, hogy trükközve kell elérnünk a képtelenebb helyeket és graffeket kell festenünk (ami roppant időigényes, megjelenő nyilaknak megfelelően kell nyomogatnunk az iránygombokat, minél nagyobb a mű, annál tovább), menekülnünk is kell a yard elől. A legtöbb pályát úgy kell teljesítenünk, hogy a megadott idő lejárta előtt minden megjelölt helyre graffet festünk, de vannak más jellegű pályák is, az új bandatagok belépésekor például azok új mozdulatait kell leutánoznunk, és vannak olyan szintek is, ahol a rivális banda embereit kell festékkel befújnunk, mint a paintballban.

A játék lényege tehát ennyi, sorban el kell foglalnunk a rivális bandák területeit, menekülnünk kell Tokyo-To legjobbjai elől, meg időnként egyéb feladatokat is meg kell oldanunk. Én alapban is kedvelem a Tony Hawk jellegű játékokat, de mivel itt jóval komplexebbek a teendők és hangulatosabb a körítés, ez az anyag még inkább magával ragadott. Szerintem Jet Grind Radio-nak oltári jó hangulata van és csúcs a játszhatósága is, ezek miatt mindenkinek ajánlom, annak ellenére is, hogy sajnos a grafikája nem valami fényes.

Credo



MARTIN BELESZÓL!

Furcsa, kellemes csalódást hozó vállalkozás volt kipróbálni a JGR (JSR) GBA-s verzióját; nem hittem volna, hogy ilyen babán át lehet rakni a cuccot a kis hordozhatóra. Tetszett, hogy anélkül is jól szórakoztam a játékkal, hogy akár minimálisan is foglalkoztam volna a missziókkal vagy a feladatokkal. Nem paráztam, egyszerűen csak görkorizgattam meg fújkáltam. Ha nem ismertem volna a DC-s verziót, biztos lelkendeznék – de hát ismertem. Nyolc körül dobnék rá…

JET GRIND RADIO

THQ / SEGA

MÁS VERZIÓ: DC

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ hip hop kultúrára épülő nagyon hangulatos és játszható anyag
✕ a grafika felejthető és a zenére is ráfért volna még némi pluszmunka

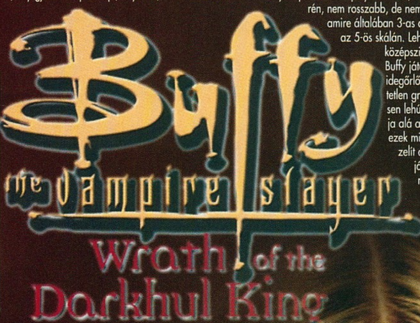
9 pont





Buffy, a szexis vámpírvadász-lány 1992-ben kezdte meg diadalútját, először a *Buffy a Vámpírok Réme* című tini-horror-komédiában a mozivásznon. A film nagyon gagyi volt, tudtommal az elég korrekt szereposztás (Kristy Swanson, Donald Sutherland, Rutger Hauer, Luke Perry, Hilary Swank és még jó pár híresség) ellenére is megbukott, és hozzánk már csak videón futott be. Nekem is csak egy dolog tetszett az egészben, a Danny Elfman által komponált és az egyik Bangle, Susanna Hoffs által előadott *We Close Our Eyes* című filmzene. Senki sem gondolta volna, hogy a harmatgyenge filmből még kisülhet később valami jó, ám a mögötte álló Kuzui család és Joss Whedon író-rendező (és képregényes) foggal-körömmel ragaszkodtak a témához, így sok harc után öt évvel később zöld utat kapott az azonos című TV-sorozatuk egy új fiatal színésznővel, Sarah Michelle Gellarral a címszerepben. A sorozat óriási siker lett, hosszú ideig vezette a nézettségi listákat, sajnos emiatt bizonyára drága is volt, így nálunk csak akadozva lehetett megnézni úgy másfél szezont a hétből. Én szándékosan kerülöm a TV sorozatokat, mivel két-három epizód után igen komoly pszichikai függőséget okoznak (aztán lehet állandóan hazarohanni a TV miatt, vagy videót programozni évekig), de eme tartózkodás ellenére két sorozat engem is sikeresen megkaparintott, az egyik az *X-Akták* kultusz sci-fi, a másik pedig éppen a Buffy volt. Hét év alatt elég nagy Buffy rajongóvá is váltam, véleményem szerint Whedon zseniálisan játszott a kevés karakter jellemrajzával, és elég frankó sorozatot alkotott annak ellenére is, hogy az eszköztára határozottan minimalista volt. Az összes epizód kábé hét helyszínen játszódott (az iskola, Buffy lakása, a temető, az erdő, a kórház, a Bronze nevű disco és egy mindig más helyszínt reprezentáló raktárépület), a történet elég gagyi volt és a szereplőgárda sem volt túl nagy a rengeteg vámpírstatisztát leszámítva. Az egész varázsa tehát a karakterek fejlődésében és egymás közti kapcsolathálójában rejlett (persze bizonyára ez szinte minden sorozatra áll, mivel én összesen ezt a kettőt követtem az elmúlt tíz évben, nem mozgok otthonosan a műfajban), hogy egy példát említsek, érdekes volt nézni, ahogy Willow (Alyson *„Amerikai Pite”* Hannigan), a szürke kisegér lúzer leányzó beérett és felnőtt. Az ő első komoly pasija egy zenész farkasember volt, aztán a csaj egyre komolyabb boszorkánnyá, mágussá képezte magát, végül egyszer csak hősszerelmes leszbikussá vált, összejött egy átlagos képességekkel rendelkező másik boszival, Tarával. Amikor aztán a szerelmét megölték, abszolút főgonosz szuperbanya lett, és kis híján elpusztította a világot, majd a barátai helyrerakták, és attól kezdve, mint egy drogos, próbált egyre inkább leszokni a varázslásfüggőségről. Ennyiből is látszik, hogy a sorozat sok bölcsességet tartogatott a tinik számára, az mondjuk számomra is örök rejtély marad, hogy sokkal idősebb fejjel én pontosan miért kattantam rá a sorozatra, de így alakult, csapdába ejtett, én pedig elbuktam. Idővel persze már kezdett kifulladni a dolog, annak ellenére, hogy az író még messze nem égett ki. Gellar már nagyon szeretett volna teljesen átnyergelni a nagyfilmekre, régóta ki akart szállni, így a hetedik szezon végén már végérvényesen le lett zárva a sorozat eléggé visszafordíthatatlanul, ez a szezon Amerikában az év elején futott ki, nálunk (legalábbis a nálunk elterjedtebb csatornák közül csak a német Pro7 adta rendesen a sorozatot, én is ott néztem) pár nappal ezelőtt. Valószínűleg ezzel vége az egész Buffy jelenségnek, persze még bizonyára innen is lehet folytatni, ha visszacsábítják mondjuk epizódonként egymillió dollárral a főszereplőt (volt már ilyen a *Jóbarátok* esetében), vagy mondjuk Buffy húga (aki igazából csak egy új, alternatív dimenzióban lett a húga egy varázslat hatására), Dawn lesz az új vámpírvadász, ezt a lehetőséget Whedon látványosan a levegőben hagyta, és állítólag játszik egy ilyen folytatás gondolatával.





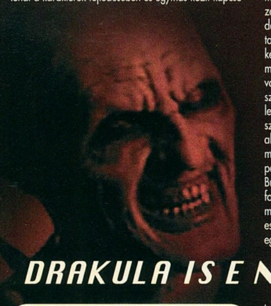


Valamilyen megmagyarázhatatlan okból most, amikor Amerikában már fél éve mindenki elfelejtette a sorozatot, újfent nagyon felpörgött a Buffy licencen alapuló játékok piaca. Pár napja jelent meg PS2-re, X-re és GC-re a *Buffy the Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds*, és most futott be a szimpla *Buffy the Vampire Slayer* című GBA játék is, ami cikkünk tárgyát képezi, de jelent meg már ezen a címen korábban is több játék, egy X-re (lásd a 2002 októberi Konzolt) és egy játszhatatlan förmedvény GBC-re Brett Bibby-től és malajziai kompániájától. Az új GBA játék meglepő módon a sorozat negyedik szezonjának kulcselemeit eleveníti fel, talán, mert ez volt a legnépszerűbb szezon, és mivel a sorozat már lezárult, aktuális eseményeket már nem lehetett volna megjátékosítani. Ebben a szezonban jött össze Xander (Buffy gyerekkori jóbarátja) Anya-val, a volt bosszúdémonnal, és Buffy is új szerelembe esett, ezúttal egy modellalkatú emberrel (volt két érdekesebb és viharosabb kapcsolata is két vámpírral), Riley-val, továbbá ebben a szezonban tűntek fel a negatív oldalon az Úriemberek és Adam is. A fő szitu az volt, hogy Buffy új barátjáról, Riley-ról kiderült, hogy ő sem átlagos egyetemista, hanem egy szó szerint földalatti, titkos, high-tech katonai szervezet, az Initiative (Kezdeményezés) tisztje, akik Buffy-hoz hasonlóan vámpírokra és démonokra vadásztak. Ám mint kiderült, nem pusztán jó szándék által vezérelve, a helyi vezetőjük a sok különféle lény darabjaiból egy nagyon erős, Frankenstein-szerű szörnyet rakott össze, aminek az Adam nevet adta. Ebben a játékban tehát Adam-et, az Úriembereket, párszár átlagos démont és vámpírt, továbbá egy itt debütáló, Darkhul King nevű fődémont kell megrendszabályoznunk.

Maga a játék egy viszonylag szabványos, nyolc irányba scrollozó mászkálós anyag, igazság szerint semmi különlegességet nem tartalmaz, sem játékmenetben, sem technikai megvalósításban. 16 darab nem túl kiterjedt pályán kell ugrálnunk a pálya bal szélétől a jobb széléig, aztán meg fordítva, később pedig a néhány pályán (főleg a barlangokban és alagsorokban) valamennyit mászkálhatunk függőleges irányba is létrák, platformok és liftek segítségével. Pár hasonlóan szabványos dologgal találkozhatunk még: tolható és szétverhető ládákkal és hordókkal, különféle kapcsolókkal (néhány trükkösebbel is, egyszer le kell másolnunk velük négy ábrát, egyszer pedig amőbát kell a segítségükkel játszanunk), mászható kötelekkel és csövekkel, lezuhanó platformokkal, továbbá még földből kiálló és szurkáló karókkal, guruló kőgolyókkal, futószalagokkal, láng- és gőzcsapdákkal, vízzel, szétverhető falakkal, lengő kőtömbökkel meg még néhány egyébbel. Kalandjaink többnyire a feljebb is említett helyszíneken játszódnak: az iskolában, az utcán, a parkban, az erdőben, a kórházban, a temetőben különféle kripták mélyén, egy templomban és néhány alagsorban meg barlangban, pár helyszínre többször is vissza kell térnünk, szerencsére a pályák az újabb látogatások alkalmával már mások, csak a grafikai készlet változatlan. Maga a harc és irányítás nem rossz, tudunk duplán is ugrani, futni, védekezni, mászni, fegyverrel (vagy ököllel) harcolni és rúgni is, az öklünket leszámítva egyébként a legtöbb harci eszközünk limitált, viszont a palettájuk elég széles. Harcolhatunk karóval, partvissal, tőrrel, baltával, baseballütővel, nyílpuskával, kereszttel, kétfajta szenteltvízzel, kétfajta elemmel (áramütést okoz), fáklyával, lézerpuskával, lángszóróval és Myhnegon varázskesztyűjével, sőt ezek többségét különféleképpen kombinálhatjuk is, a szenteltvíz+nyílpuska kombóval például nagy sugárban lőhetjük a vizet.

Bár arzenálunk az átlagos platformerekénél jóval gazdagabb, ennek ellenére a játék az abszolút középmezőnyt képviseli mind pályatervezés, mind játékmenet terén, nem rosszabb, de nem is jobb annál, amire általában 3-as osztályzatot nyomok az 5-ös skálán. Lehetett volna tehát jó középszintű anyag is ez a Buffy játék, azonban az idegőrlő zenéi és minősíthetetlen grafikái végérvényesen lehúzták a béka hátsója alá az összképet, ami ezek miatt már erősen közelít a nullához, ergo a játék fokozottan kerülendő.

Creda



DRAKULA IS E NEVET RETTEGI

MARTIN BELESZÓL!

Iszonyatos idegrángás szokott rám jönni, amikor meglátok egy ilyesfajta játékot, mint ez a GBA-s Buffy. Ide-oda scroll, nagy lapaj szereplő (pályaátláthatóság dupla nulla), ugrás, mászás. Irányíthatatlan, idegesítő, hányingerkelő színű. Ezt utoljára Super Nintendón vette be a gyomrom, de már ott is csak nehezen. 'Szal ez nem egy nagy eresztés, elhihetitek...



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER WRATH OF THE DARKHUL KING

THQ INC.

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

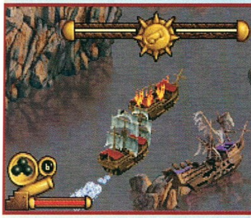
1 Játékos
mentés kártyára

✔ a témát kedvelem
✕ ezt a megvalósítást viszont nagyon nem

2 pont

PIRATES of the CARIBBEAN – THE CURSE OF THE BLACK PEARL

GUYBRUSH TREEPWOOD, KICSIT MÁSKÉNT



A nyár legnagyobb amerikai filmsikere vitathatatlanul a *Karib-Tenger Kalózai: A Fekete Gyöngy Átka* volt. A gyerekfilmet sajnos még nem láttam, ugyanis információim szerint csak szeptember végén kerül a hazai mozik műsorára, de már nagyon régóta várom, mióta a gémer magazinokban úgy lett beharangozva, mint a *Secret of the Monkey Island* játék filmadaptációja. Persze valószínűleg a játék és a film között nincs valódi jogi kapcsolat, hiszen a cím is különbözik és a produkciós cég is, de a hasonlóság az általam olvasott szinopszisok és látott trailerek alapján azért eléggé szembeötlő, a filmet vitathatatlanul a játék inspirálta. Ha jól vettem ki, ebben is egy tejfelesszájú fiatal kalóztanonc a főszereplő (akit a tejfelesszájú tinilány-bálvány, Orlando „Legolas" Bloom játszik), és itt is egy gonosz szellem a negatív oldalt erősítő kalózkapitány (Geoffrey Rush). Továbbá ez is a Karib-tengeren játszódik, és itt is egy belevaló bombanő (Keira Knightley) alakítja a főhős szerelmét, a különbség csak annyi, hogy ő nem kormányzó, mint a játékban, csak a kormányzó lánya. A játéktól eltérő adalék, hogy ezúttal a jókat segíti egy nagymenő, korabeli rocksztárnak beillő kalóz is, őt Hollywood szerintem egyik legsokoldalúbb színésze, Johnny Depp alakítja. Ennyiből is látszik, hogy valószínűleg igazán szórakoztató és látványos kalózos film született a jelenleg még nem túl ismert rendező, Gore Verbinski (ő jegyezte *A Kör* amerikai verzióját és A *Mexikóit*) boszorkánykonyhájában. A szereposztás is nagyon parádés, a fenti sztárok közül jelenleg csak a 18 éves angol Keira Knightley furcsa neve ismeretlen sokak számára, de a jelek szerint a jó bőr leányzó egy pillanat alatt Hollywood legújabb tinibálványává és Steven Spielberg új kedvencévé vált, így még bizonyára sokat fogunk róla hallani. A gyorsan jött sztárságot mondjuk elméletem szerint nem csak a színészi képességeinek, helyes pofijának, jó alakjának és kisugárzásának köszönheti, hanem leginkább annak, hogy a film premierjére a stratégiailag legmegfelelőbb apró ruhadarabot adták rá a divattanácsadói, egy apró topot, amivel egyből számos újság címlapjára felkerült, és ki is kiáltották Hollywood legszexisebb hasának tulajdonosává.

Ennyit az e havi összeesküvés-elméletemről, de lássuk a játékokat, melyek a sikerfilm után törvényszerűen befutottak. PC-re, PS2-re és X-re természetesen teljesen más jellegű 3D-s játékok születtek a film licencéből, GBA-n pedig egy szokványos 2D-s anyagot kaptunk, amit a Pocket Studios fejlesztett a TDK-nak és a Disney-nek.

Ez egy izometrikus nézetben játszódó akciójáték, a hangsúly főként a harcon van, ám az sajnos nem eléggé kifinomult, csak kardozni tudunk és később, amikor pisztolyt szerzünk, lőni is. Mindkét harcmodor túlságosan primitíven van kidolgozva, sőt már az előhívásuk sem túl kényelmes. A kardunkat automatikusan előhúzzuk, ha ellenfél van a közelünkben, és egy alternatív harci módba kerülünk, ekkor az ellenfél körül körözhetünk, távolodhatunk tőle, közelíthetünk hozzá és szurkálhatjuk, a GBA-s és PS2-es Tomb Raiderekhez hasonlóan. Ez végül is itt nem annyira zavaró rendszer, csak kissé fura, és a kardot el sem rakhatjuk, nem könnyű tehát a harcból elmenekülni. A pisztolyos harc sem az igazi valahogy, pisztolyt csak akkor ránthatunk elő, ha nincs ellenfél a közvetlen közelünkben (egyébként automatikusan kardot rántunk), és ilyenkor nem tudunk mozogni, csak körbe forogni és lövöldözni, amíg manuálisan újra el nem rakjuk a fegyvert.

A pályákon a harcon túl nem sok mindent tehetünk, holott a játékban azért elég sok lehetőség van, csak ezek nincsenek kihasználva. Van például egy Selecttel előhívható tárgymenünk, de ez gyakorlatilag haszontalan, csak kevés pályán kell tárgyakat gyűjtögetnünk és használnunk. Az első pályán tűzifát kell keresnünk, aztán öt zacskó aranyat, néhány pályán kincses ládát, térképet, ékkövet (egy szobor szemeit) és gyógynövényt, aztán akad hely, ahol lámpákat kell cipelnünk egy helyre, két alkalommal pedig ásót kell keresnünk, és kincset ásnunk. A kötelező tárgyak mellett még gyűjthetünk lőszert és ágyúgolyót a fegyvereinkbe, továbbá kristályokat, pénzérméket, aranyszobrokat és aranyserlegeket, ez utóbbiak mind kincsnek számítanak, és a pályák végén, ha ezek átlépnek bizonyos értéket, kapunk értük valami új dolgot, így szerezhetünk pisztolyt, jobb kardot, újabb hajót és jobb másodlagos ágyút a hajóra. A játékban találkozhatunk néhány olyan lehetőséggel, mint a nagyon hasonló játékmotorral és harcrendszerrel működő GBA-s Tomb Raiderben. Tologathatunk kőtömböket, kapcsolhatunk földön álló és falon levő kapcsolókat (van néhány trükkös is, kombináltak és időzítettek), és falba csimpaszkodva is oldalazhatunk, sajnos azonban ezek a dolgok mind kábé két alkalommal jelentkeznek az egész játék során, tehát bár a lehetőség adott volt, a pályatervezők nem tették olyan színessé a pályákat, mint lehetett volna. Sőt, még a szimpla szakadékok átugrására és magaslatokra való felcsimpaszkodásra is jó, ha kéttucat alkalommal van szükségünk a játékban.



A mászkálós játékon túl van egy másik játékmód is, a szigetek között gyakran kell közlekednünk hajóval, igaz a megjelenítés a tengeren is izometrikus, az irányítás más, és elég realisztikus, fordulni például helyben nem tudunk. A tengeren is van lehetőségünk gyűjtögetni, itt hordókban találunk minden felvehető tárgyat, de vigyázzunk, vannak kanócos hordók, kezdetleges aknák is. A vízen rendszerint az a teendőnk, hogy eljussunk és kikössünk a térképen X-szel jelölt helyen, de azért sok tengeri csatában is részt vehetünk, néha fakultatívan, néha kötelezően, ez a harcrendszer egyébként jól sikerült. Sokszor az X elérése helyett egy-egy ellenséges flottát kell megsemmisítenünk, egy alkalommal azelőtt, hogy elérnék a velünk szövetséges kikötőt, de akad olyan is, hogy egy hajót kell hosszan követnünk egy tengeri barlangban, ami egy kiterjedt labirintus.



A történet a filmből merít alapokat, de nem követi azt pontosan, itt például teljesen hiányzik a két hősszerelmes, a Depp által alakított Jack Sparrow karib-tengeri odüsszeiáját kell végigjátszanunk onnan kezdve, hogy a gonosz szellemkalóz, Barbossa nincstelenül a tengerbe löki hősünket, aki egy lakatlan szigeten vetődik partra. Itt kell gallyat gyűjtenünk, hogy jelezzünk az elhaladó hajóknak, majd egy fogadós és egy Világtalan Sam nevű kalóz vesz minket pártfogásába, ők, ahogy szinte mindenki, önzetlenül adnak tippeket, hogy merre találunk kincset, így természetesen rengeteg kincset kell felkutatnunk, amikből kis idő után egyre jobb hajókat tudunk vásárolni (mindez automatikus, nincs manuális vásárlás a játékban). Kezdetben az angol gyarmatosítók még az ellenségeink, de idővel barátságot kötünk a helyi kormányzójukkal, sőt még az életét is megmentjük. Ez után a spanyolok lesznek az ellenségeink, majd miután a segítségünkkel a két nagyhatalom szövetséget köt, már csak az ellenséges élő és halott kalózokkal, no meg a rákokkal és csörgőkígyókkal gyűlik meg a bajunk. Sok térképdarab összegyűjtése és 25 pálya után a játék végén eljutunk Isla de Muerta-ra (a Halál Szigetére), és ahogy a filmben, a játékban is itt kell leszámolnunk Barbossa-val, továbbá az Azték aranyérmék átkát is meg kell törnünk, ami történeti vonal itt nincs igazán kidolgozva, valószínűleg a film ismerete is szükséges a teljes képhez.



A játék igazság szerint nem rossz, a harcrendszer sem annyira zavaró, a grafika és zene pedig gyönyörű, tehát igazán csak egy dolgot tudok felhozni negatívumként, a pályatervezést. Túl kevés a grafikai készlet (van a dzsungel, ami helyenként tengerpartba, helyenként azték piramisba megy át, és néha faerődítményeket is tartalmaz, aztán van még az angol város, a spanyol város és végül a barlang, semmi más), és ezekből nem is építettek fel a tervezők túl sok helyszínt. Ugyanabba az angol városba (Port Royal) legalább 7-8 alkalommal vissza kell mennünk, és ugyanígy a többi helyszín is túl sokszor visszatér, pedig a pályák nem is túl nagyok. Ezen a téren egy kicsit vontatott a játék, érződik rajta, hogy kevés anyagból – nyilván a film premierjének közeledte miatt – élesztővel próbáltak többet csinálni, de ezt leszámítva nincs különösebb probléma a játékkal, akinek tehát a leírtak, a képek és a film alapján felkelti az érdeklődését, az túl nagyot semmiképp nem csalódhat benne.

Credo



MARTIN BELESZÓL!

Kedves Credo fiam, a delikvenseket nem az árboc alatt szokták áthúzni, hanem a hajó alatt... De hát mit tudsz te erről a húzogatásról... :D

PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE CURSE OF THE BLACK PEARL

TDK MEDIACTIVE INC.

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
kódszavas mentés

✔ kalóznak lenni jó, hollári, hollári, hollárihó

✕ a pályatervezőket azért nem ártana áthúzni az árbóc alatt, hehe

8 pont



Csevegő

Mindenekelőtt őszintén szeretnék gratulálni Csipinek és kedvesének a csemetéhez! Isten éltesse mindhármatokat ;-)

Lám, ezt a nyarat is felzabálta az idő. Meg mást is felzabált, de azt ne firtassuk, mert nem szeretnék más kárának örülni és hullát gyalázni sem, lényeg, hogy az 576 továbbra is vár rátok az újságosnál + postaládában minden hónapban. Szóval a klíma fokozatosan hűl, rövidülnek a nappalok, előkerülnek a hosszúgatyák, az agyunk sem bugyog már olyan hevesen, lassan összecsukjuk a sörsátrakat, és jómagam is visszaorientálódom a konzoljaimat tartalmazó szekrényem felé, ahelyett, hogy az „outdoor" időtöltési formák valamelyikét választanám. Remélhetőleg mindenki agyonnyaralta magát, már undorodtok a napsütéstől, a strandtól és a bikini-vonaltól egyaránt. Én Noszvajon voltam, ahol a Bükk kerékpárral történő legyőzését tűztem ki célul, ám a második nap reggelén egy átméretezni kívánt lejtő úgy húzta keresztül a számításaimat, mint a II. VH a világtérképet. Takartunk egy vadat, én többé-kevésbé felálltam, a gépem lent maradt. Így jártam. Legalább körülnéztem a környéken konzolügyben és elégedetten tapasztaltam, hogy az 576 ugyanúgy nem található meg egyik újságosstandon sem, mint itt Budapesten. Na nem azért, mert nem jut el idáig, hanem mert a megjelenést követő roham itt is lenullázza a készleteket. Találtam egy Sega Rally 2 automatát is, sikeresen felküzdöttem magam a ranglista 2. helyére (igaz, valószínűleg easy settingen volt a gép).

A nagy meleg a levélírókat is megfőzhette, mert pöttyet visszaesett a lelkesedés az elmúlt két hónap alatt, úgyhogy tessék szépen aktiválni magatokat szeptemberre, de ultra módon. Azért a 25K karakteres keret kitöltése – hú de vadul alliterálok! – most sem jelentett gondot, íme az eredmény!

Kezdjük néhány, a „múlt szezonból" ránk maradt darabbal!

Hello Martin! Namármost, áruld el nekem, hogy tudsz olyan rohadt jó újságot csinálni, mint az 576 Konzol? Mert nem hazudok, hogyha azt mondom, hogy az 576 Konzol Magyarország egyik legszínvonalasabb magazinja. Csak ennyi lenne. **(Hát vásárolgasd szorgosan a lapot! Tudod: az íz ott rejlik minden oldalon, de a titok megmarad a műhelyben ;-) R)** Meg még annyi, hogy megvan neked a négy DVD-s Gyűrű Szövetsége extra változata? Ha nincs, akkor magadra vess, és szégyelld el magad! :) A Final Fantasy mozit láttad? Én most szereztem meg, szerintem nagyon jó és látványos, de bonyolult nagyon a film vége felé a cselekmény. Methos **(Szerintem meg gáz az a film. Túlságosan a látványra gyúrtak rá és kevesebb kraft maradt a forgatókönyvre. És soha nem fogom megbocsátani nekik, hogy a zenét nem Uematsu papával íratták... R)**

Cső Martin + 576 team! Lenne pár kérdésem erről-arról.

1. Érdemes-e most konzolt venni? **(Mindig érdemes konzolt venni. Most meg aztán különösképpen, hiszen a jelen gépek egyrészt régóta piacon vannak, ami gyakorlatilag ekvivalens az óriási játékkínálattal, valamint az új generáció sem nagyon akar megszületni – állítólag 2K5-ben nyit a Nintendo – így nem kell aggódni a szavatossági idő miatt sem. A kérdés általában az szokott lenni: melyiket. R)**

2. Az XBOX-os netjátékhoz szükséges egy db. PC? **(Na ezt meg honnan a vérből vetted? Dehogy szükséges! R)** Köszi a válaszokat, további jó mulatást kíván (nem tom' hol a hosszú i, ha egyáltalán az?): PapaJoe Dunaszerdahelyről (Szlovákia)

E percekben múlt három hónapja, hogy a következő, enyhén szólva is szokatlan hangvételű levél megzörgette a postaládánkat, szóval már itt volt az idő a bekerülésre.

Hali, Martin! Nem gyakran írok Neked, de ha írok akkor általában beteszel a Csevibe. **(Nagy agytúró lehetsz, ha már a második mondatban megpróbálsz manipulálni :) R)** Ez a harmadik levelem, és az elsőt tetted be az imént említett helyre. Párszor a fórumba is beírtam, de ott nem lehetett / tudtam a kellő mélységű gondolatmenetet kifejteni. **(Pedig ott lehet igazán! R)** Én voltam az, aki elhívott volna sörözni (ha persze valamiféle baráti alap meglenne), amikor reiker (direkt kisbetű) „távozott" **(Ammekki? R)** és Te megosztottad velünk, hogy mennyire rosszul esett. Visszatérve a baráti alaphoz, sokan tekintenek Téged a barátjuknak attól függetlenül, hogy még személyes találkozásra sose került sor. **(Köhh... R)** Én például a barátomnak tekintem azt a személyt aki jót tesz velem. Egy ilyen „jótett" a Konzol. Nem szeretem a tiszteletkörök futtatását, ezért ezt komolyan gondolom. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem olvasom konkurenciát, **(Úgy érted, az ex-konkurenciát? R)** de velük, vagy más, a témával foglalkozó lapot összehasonlítok Veletek, egyvalami egyből kitűnik és ez az egyedi stílus. Ha csak magát a lap kinézetét nézem, már kitűnik, hogy „gyönyörű". Az iménti szó idézőjelben van, mert Édesanyámat idéztem. Mikor meglátta egyszer a Shenmue-s lapot nagyon tetszett neki. Azóta mindig kérdezi, hogy van-e új Konzol, mert megnézné. Neki hihetsz, mert mesterfodrász és ért a szép dolgokhoz. **(Ez egészen újfajta dicséret számunkra, csók a mamának! R)** Elég ha csak a modellcsajokat nézem, akiket a hajköltemények viselésére válogat :). **(Küldhetsz párat postán a szeribe. R)** Az újság beltartalma magas szintű, de a hírek mennyisége lehetne több. **(Hát asszem' az elmúlt két számban lenyomott E3 summázat mindenki számára sokk-dózis volt. R)** Röviden ennyi a véleményem a lapról. Erről még sosem írtam, ezért fejtettem ki a véleményem. E hosszúra nyúlt bevezető után elkezdeném magát a témát(kat) tárgyalni, amiért valójában írtam. Ha valakire azt lehet mondani, hogy a hobbija a játék, az én vagyok. Néha magam is gondolkozok, hogy normális vagyok-e. Ez nem nagyzolás amit most írok, mert ha valaki, akkor Te tudod, hogy milyen az ha a játékprogramok bűvkörébe kerülsz. PS2, GC, GBA, PC a teljes repertoár, amit sikerült összegyűjtenem. Szeretnék még egy eredeti Killer automatát a szobámba és akkor teljes lenne a Kánaán. **(Az elég húzós lesz... Keress egy régebbit! Azokon már nincs engedély, így nem kell bíbelődni az átírással sem, ráadásul az áruk 100e alatt mozog. R)** De ez mind lényegtelen. (Dehogy az! R) Arra szeretnék választ kapni Tőled (nem tudom, hogy utánanéztél-e ennek valamikor), hogy miért pont ez az, ami teljesen ki tud kapcsolni a hétköznapi problémák fergetegéből? Van valamilyen valós tudományos alapja a válasznak ami kérdésemre feleletet ad? Nem azt akarom mondani, hogy gyereknek érzem magam ez miatt, csak érdekelne, hogy miért pont ez. Talán a technikai újdonságok iránt érzett csillapíthatatlan kíváncsiságom az egyik oka. Pótcselekvésnek gondoltam addig amíg nem volt komoly barátnőm, de miután összeköltöztem az azóta már ex kedvesemmel bizonyossá vált a számomra, hogy nem az. Persze mindennek megvan az oka. Nem hiába a második a szórakoztató produktumuk ranglétráján. Látva, hogy mennyien rajonganak az ez irányú téma iránt, megnyugtató és felemelő érzés. Megnyugtató, mert látni, hogy mennyien vannak és felemelő, mert egy olyan bensőséges viszony, sajátságos nyelvezet, egyedi viselkedés-kultúra jellemzi, hogy az imént említett érzés a részének lenni. A Spektrumon volt erről a társadalomról egy egyórás film. Felvetettek a végén egy igen érdekes kérdést. A ma a játékokkal foglalkozó fiatalság fogják a jövőt irányítani és, hogy ennek milyen hatásai lesznek. Maholnap én is végzett közgazdász leszek, de a hobbimról sose szeretnék lemondani, és ezzel nem csak én vagyok így, hanem olyan egyének is akik valamikor majd felelősségteljes munkát fognak végezni. Nem tudom milyen gyakran kapsz ilyen filozófiai húrokat pendítő levelet, de szeretném hogyha válaszolnál, mert érdekel, hogy Te mit gondolsz erről az egészről. **(Tudod, nagyon sokan képtelenek felfogni, hogy egy videojáték biza lehet ugyanolyan magas szintű kikapcsolódás, mint egy mozifilm. Csak épp annyiban jobb, hogy míg egy filmmel egy teljesen kész masszát nyomnak az arcodba, addig a videojátéknál megmarad az interaktivitás: működtetni kell a bogyót a nyakadon ahhoz, hogy továbblépj. Ezért mondható „fejlettebb kikapcsolódásnak" egy videojáték teszem azt annál, ha minden este letottyansz a TV elé és kretén műsorokkal mérgezed az agyad. A gond az, hogy a videojátékok legnagyobb ellenzői nem igazán ismerik azt a csodálatos világot, amit teszem azt a Final Fantasy bármely részében megtalálsz. És tudod mit? Nem is akarják ismerni! Szerinted miért van, hogy a témával foglalkozó műsorokban kizárólag a Mortal Kombat és Doom szintű brutális játékokat mutogatják? Mert megdöbbenést akarnak kelteni az emberekben! Egy FIFA 2K3-mal, vagy egy Super Mario Sunshine-nal ez nem sikerülhetne. Más. Mindenki szeret játszani. Vagy beismeri, vagy nem. Szerinted miért virágzott pár éve a hordozható Tetris, aztán a Tamagotchi, és miért lehetetlen beépített játékok nélkül eladni egy telefont? Haljon meg az összes idióta agygyógyász, aki szemenszedett szenzációk hátán akar felkapaszkodni az ismeretlenségből! Megint más. Aki nem tud ellazulni, az nem tud megfeszülni sem. Ha neked az ellazuláshoz egy fekete doboz és egy kontroller szükségeltetik, ahhoz senkinek semmi köze. Egyébként ha nem tűnt volna fel, bármi is a hobbid, azt el akarják venni tőled! Szinte valamennyi kikapcsolódási formára rápörkölték már a bélyeget a gyíkok: ne játssz, mert agresszív leszel. Ne nézz filmet, mert meghülyülsz. Ne olvass könyvet, mert antiszociálissá válsz. Hogy mi a megoldás? Lazán tapadj rá az ignore feliratú gombra. Hadd szóljon a maszlag, minket úgysem érdekel. A „doktor urak" pedig megnyalhatják a bal golyszlimat. Aztán a jobbikat is. Mint láthatod, eléggé érzékeny vagyok a témára, mert már engem is elég sok atrocitás hasonló kérdések miatt. R)** Egy megjegyzést engedj meg még, a Vietcongot PC-n próbáld ki, mert mindent ver, bármilyen játékra alkalmas gépet nézünk. **(Na de kolléga! Ne csak álljon ott az a GC! Tessék néha bekapcsolni, aztán szélsebesen override-olni az előző kijelentést! R)** Előre is köszönöm a válaszod! Tisztelettel: Baranyi Lajos

Üdvözlet 576 Konzol Team! Végre rászántam magam a levélírásra. (Hátha kisül belőle valami.) Mindig filóztam rajta, akárhányszor megvettem hébe-hóba egy számot. Töredelmesen bevallom ez tényleg néha volt, amit idővel bánni is kezdtem. Most a rendszeres vásárlásra próbálom rászoktatni magam. Idővel biztos sikerül. Lenne egy kérdésem. Nektek nincs női, legalább is nőnemű olvasótok? **(Itt vagy például Te! Egyébként mi a difi a kettő között? R)** Az osztálytársam, miért ne pont egy fiú, felhívta a figyelme met arra, hogy egy lányhoz egyáltalán nem megy az ha érdeklődik a technika iránt. Vajon miért mondt ezt? ***(Mert irigykedik – KG)*** Meglátta nálam Konzol márciusi számát. Persze rögtön ki is kapta kezeim közül és gyorsan átlapozta. Utána kerek-pere kijelentette: „Ez nem való hozzád" **(Küldjük Dzson-kommandót a tagra? R)** Kisebb csat kellett vívnom vele, hogy visszakapjam a magazino mat, de végül egy zsibbasztó a vállába azonnal lova giassá tette. **(A végén kiderül, hogy maga Xe na írt nekünk levelet. R)** Amúgy a Csevegőben i feltűnt, hogy keresetlenül leírtok/nak mindent, ami a eszetekbe/eszükbe jut. Értem ezalatt a csillagpótláso szavakat. Na, meg néhány levélíró. Van tizenöt é olyan, de olyan alpári módon fogalmazza meg mondanivalóját egy felnőttnek, hogy reped a plafon Nem irritál benneteket? ***(Az igazat megvallva, i a szerkesztőségben mindannyian húsz é alattiak vagyunk. Egyedül a Martin 22 KG)*** **(Azért én ezt máshogy tudom, Kapá sporttárs. Egyébként miért irritálna? Szeretjük a közvetlen, egye nes tagokat! R)** Vagy csak én lennék ily túlérzé keny a fogalmazásra és a tisztelettudás fogalmára? Lehet. Végül is, majd megne velitek őket, ha akarjátok **(Dehogy akarjuk. Nem vagyunk Élet és irodalom. R)** Süli Andrea Alexandra

Kedves baRátom! Javaslatodra irkálok nektek. Remélem bepréselitek a novellá majd az egyik Recsegőbe. **(Isten és a Csevegő útjai kifürkészhetetlenek. R)** R kérlek ne add ki az e-mail címemet, se a nevemet, se a címemet a PS2 elit kommandó varrant officerjének. Jöhet a gipsz! Hogy tetszett Martinnak a novellám? Vagy nem is olvasta? He? He? Megújítottam a toplistát: 1. Radeon és Csipi **(Alakul... R)** 2. Mindenki kivéve, akit... 3. Martin és a PS2 elit kommandó varrant officer vezetője. Kérek egy ingyen példányt az „Árcsi világából". A szokásos vasárnapi teadélutánon megkérdeztem a nagy N elnökét és semmi díszdobozos GC nem jön vagy mi! **(Fene az arcát! Pedig mi lezsíroztuk! R)** Mikor mehetek kezdeni? Először is megváltoztatnám a lap teljes szerkezetét. Árcsi, Budapest Ui.: Tényleg én írtam, nem valaki más pályázik a gipszre. Ui.: N a király a PS2 pedig sz*r. **(Remélem mindenki érezte a Dzson-kommandó jótékony hatását, mely közvetlenül Árcsi bordáit, közvetve Árcsi stílusát érintette. Bár az utolsó mondatot elnézve asszem' elkél még egy kör... Azért megírhattad volna mi a helyzet az intenzíven ;-) R)**

Kedves 576 Konzol Üdvözlet innen, Sárospatakról. Már lassan 2 éve, hogy folyamatosan előfizetek az újságotokra. És nem bántam meg! Ugyanis a ti segítségetekkel már sok játékot sikeresen végig játszottam. Természetesen csak akkor vettem elő amikor tényleg szükségem volt rá. **(Én is csak akkor veszem elő, ha szükségem van. Vagy miről is beszélünk? R)** Látom fejlődik az újság külalakban és az árában is. Az utóbbi nem kifejezetten pozitívum, de hát mindenkinek meg kell élnie valamiből, nemde? Egyébként engem igen érdekelne a ti munkátok, úgy értem, hogy ti pl.: megkapjátok a játékot ott a szerkesztőségben, vagy pedig otthon tesztelitek, **(Nem vagy, hanem és. Először megy a bunyó, ki mit kapjon, aztán a győztes viszi a lemezt, kiizzad egy leírást, majd lemez + leírás együtt megy „haza". R)** leírjátok a véleményeteket és kész? Vagy több részből áll? **(Azért ha elolvasod a srácok tesztjeit – vagy mondjuk egy elvetelmültebb Csipi végigjátszást – láthatod, hogy igencsak mélyre ássák magukat az adott stuffban, aztán bitről bitre haladnak tovább. Szóval ne hidd, hogy ez egy „bedobom-lesem-írok-kiveszem" szintű 2 perces process. R)** Ha már itt tartunk, ez élvezetes munka nem? Nem sablonos és egyszínű, mint a munkahelyek általában, ugye? **(Igaz, én nem nyomok játékleírásokat, de azért ezzel is vitába szállnék. Ha egész nap krémest nyomnak a fejedbe, előbb-utóbb abból is elég lesz. Sokan megfeledkeztek arról is, hogy nem csak FF-ek, meg MGS-ek vannak a világon, és bizony egy 1-2 pontos alkotás nagyon fel tudja küldeni az embert a falra. Aztán elég sok a kötöttség is: egy végigjátszásnak kész kell lennie, ha tetszik, ha**

nem. Lehet, hogy már gyomorgörcsöd van a gémtől, de akkor is kötelező átkínlódni az adott részt, hogy a következő számban megjelenjen a walkszrú. Na meg úgy vettem észre, hogy a rögzített karakterszám a zsurnaliszta legnagyobb mumusa... Azért persze sajnálni nem kell őket! R) Még 2001 júliusi-augusztusi számban kiadtatok egy névjegyzéket, ez nagyon jó dolog volt szerintem. A közeljövőben nem akartok egy ilyet meglépni? **(Rendelj egy E3 DVD-t! Ott van rajta! R)** Ennyit bevezetőnek. Mivel én szép nádszál magyar gyerek vagyok, ezért átlagosan szörnyű a helyesírásom, kérem ezt nézzetek el nekem. ***(Szerintem egész zsír – KG)*** **(Nem vágom hogy jön a nádszálság kérdése a helyesíráshoz. R)** Nekem egy PS2-m van, aminek igencsak örülök, nekem sokkal jobban tetszik, mint pl.: egy PC. De van néhány dolog, amit azért jobb lenne tudnom, ezek: hogyan lehet internetre kötni és mi kell hozzá? **(Egy ehhez kialakított kis szeretetcsomag szükségeltetik. Egyébként nem lehet hagyományos értelemben véve netezni, „csak" online játékra van lehetőség, és még az is gyerekcipőben jár. Talán a Turismo 4 meghozza az áttörést... R)** Minden játékot DVD CD-re írnak? **(Nono! A DVD nem egy CD-típus, hanem egy új szabvány, ha úgy tetszik „sűrített CD". Azt hiszem, mostanában már minden PS2 és X játék DVD-n jön, függetlenül a terjedelmétől. R)** Egyébként tökéletesen meg vagyok elégedve a PS2-vel, de van egy nagy problémám: a Warcraft 2 megvan nekem PS1-en, ez a játék nagyon tetszik nekem, én a legjobb játékok közé sorolom a PS1-es játékok körében. Éppen ezért nagyon hiányolom. PS2-re nem lehet, hogy később megjelenik esetleg a Warcraft III? **(Legjobb tudomásom szerint nem fog megjelenni, de annyira ne bánd, mert igencsak alulmúlta a második részt az anyag. Szerintem eressz egy próbát az Age of Empires II-vel. R)** Ja igen, Martin, egyik cikkedben leírtad, hogy kinevettek, mert Godzilla filmgyűjteményed van. **(Tényleg van neki? Jó tudni. Van egy amerikai Godzillám, de a modern, jenki feldolgozásból. Kell, főnök? R)** Hát nincs igazuk, igenis jó filmek voltak azok! Kérlek válaszoljatok már, vagy tegyetek be a Csevegőbe, előre is köszönöm. **(Utólag is szívesen. R)** Tüzér Szabolcs Sárospatakról

Halihó Martin! Csodálkozok magamon mert nem gondoltam, hogy egyszer neked fogok levelet írni.... A lényeg az, hogy kb. 10 év után meguntam a PC-s gámákat. És elkezdtem nézegetni különböző online újságokat konzolokkal kapcsolatban. Baromira megtetszettek a képek, konzoltól függetlenül. Rövid tájékozódás után kiszemeltem magamnak a PS2-t. Régi motoros vagyok mint mondtam (10-12 éve játszom), de konzolom még nem volt. Játékbőség szempontjából a PS2-vel úgy látom nincs gond. A minősége is elég meggyőzőnek tűnik. **(Igen, csak ha minőséget IS akarsz, akkor nem olyan broadband az a játékbőség! R)** Szóval igazából én most egy kis megerősítést vagy cáfolatot várnék tőled, mert nincs kivel a témát kibeszélni. A haverok (megrögzött pécések) nem igazán tudják ezt értékelni, de én látok benne fantáziát. Szerintem a pécés játékokban valahogy nincs élet (persze vannak kivételek). Csillognak villognak, de valami hiányzik belőlük. A konzolos gámák meg valahogy úgy egyben vannak (havernál láttam PS2-t). Na szóval ennyit akartam. Ha van kedved válaszolj légyszíves! Üdv: RoyTheKing :) **(Azért eléggé – khm – „huncut" dolog egy konzolos újságnak ilyen levelet írni. Egyébként igazad van abban, amit mondtál, de az a legcsúnyább az egészben, hogy a PC-s játékos sereg ugyanolyan beteg, elvetemült, torz lény, mint maga a PC piac. Gyakorlatilag semmi más nem jön PC-re, kizárólag FPS-ek, RTS-ek, na meg a szokásos EA Sports armada minden évben. Erre mely játék eljövetelét tekintik megváltásnak? Naná, hogy egy FPS-ét! Félreértés ne essék, én még mindig őrizgetem a PC-s múltamat és vérző szívvel tekintem a front haldoklását. A normális PC-s tábornak is maximális tisztelet! Mert vannak ám a PC-nek elévülhetetlen érdemei – játékfronton is. A konzolos multiplayer játék nagyon messze jár még a PC-s szinttől, no meg az sem kispálya, hogy az 1985-ben írt játékokkal még ma is játszhatsz a PC-den. De hogy a kérdésedre is reagáljak, a legkirályosabb életérzést az nyújtaná, ha a PC-d megtartása MELLETT tudnál beújítani egy PS2-be. Csatlakozz hozzánk, és együtt véget vethetünk ennek a pusztító háborúskodásnak ;-) Ja és vess egy pillantást az X-re és a GC-re is! R)**

Na lessük a múlt hónap témájára küldött reakciókat!

Helló Radeon! A feldobott témához szeretnék hozzászólni (család vs konzol). Az én esetemben a família az idegösszeomlás határán áll, hála egy Chrono Cross nevű, igen erős függőséget okozó szernek. A legfőbb szenvedő alany a testvérem, mivel hármunkra jut két TV, amiből persze én esek ki. **(A TV-ből? R)** A PS az ő szobájában van, így gyakran reklamál, hogy nem lehet nyugta a saját szobájában sem. Anyám a szokásos „fiam, nemhogy tanulnál inkább" szlogent ismételgeti (suli közben persze), de most meg azzal izélget, hogy „mozdulj ki egy kicsit, mindig csak itt kuksolsz a szobában", et cetera, et cetera. A nagyszüleim szerint hülyeség volt megvennem a PS-t, mert „úgyis megunod" meg „kinőhetnél már ebből", blablabla. Szóval összefoglalva a helyzetemre az „egyedül a világ ellen, á la Schwarzi" definíció a jellemző. Ha nem raksz be a Csevegőbe, akkor... (le sem merem írni hogy mi történhet :-) További jó munkát! Peti **(Úgy megrémültem, hogy egyből kéket vizeltem. Vagy az a fagyálló-kólától van? R)**

Aloha Radeon! A felvetett témára írnék. El is kezdem, a „király az újság" és társait mellőzöm, azt úgyis tudjátok:) Tehát, mit szól a család, barátok, barátnő? Akkor menjünk sorba, a család: A szüleim voltak azok, akik a '80-as évek utolsó karácsonyán megleptek egy NES nevű „fektetett kenyérpirítóval" (mint később kiderült nem kenyérpirító volt :) és most, hogy már elmúltam 20 éves, ugyancsak a szüleim azok akik gúnyosan rám néznek valahányszor leülök játszani és jön a jól ismert kérdés „Nem nőttél már ki ebből?". Persze ilyenkor vigyorogva, mint egy kisgyerek, rázom a fejem és magamba megjegyzem, ugyan már, ebből kinőni?! :) A testvéreim természetesen társak ebben a szenvedélyemben (illetve ellenségek, mikor a kontrollerért verekszünk :) Micsoda Mario Kart partikat nyomtunk régebben, vagy kooperítv Donkey Kong Country-t, ohh, azok a régi szép idők:) Barátok. Hát, ilyen felosztás szerint két csoportra oszthatom őket: 1. akiknek nincs konzoljuk mert nem érdeklik a játékok; 2. akiknek nincs konzoljuk mert a számítógépre esküsznek. Persze próbálom terjeszteni az igét, de eddig csak két unokatesómat sikerült megfertőzni még a NES idején. Mentek is rendesen a kazi cserélgetések, egymás rekordjainak megdöntése, és egyéb multiplayerek 4-esben :) És mit szól hozzá a barátnőm? Én azt tapasztaltam, a csajok nem kedvelik a videojátékokat, nem köti le őket, éppen ezért féltem is mit szól majd, ha tudomást szerez erről az oldalamról. Viszont mikor elmondtam, legnagyobb meglepetésemre kiderült, hogy nem csak, hogy szeret játszani, de volt NES, SNES, N64 gépe is, és meglepő módon egész jól játszik :) a Mario-k a kedvencei, de újabb meglepetésemre a nem éppen nőies Resident sorozatot is kedvelte. Egyszóval belevaló csaj, és imádom! Szeretlek Tilda! :) **(Hát ja, mi is szeretnénk... Kérdezd már meg nincs-e 1-2 hasonló gondolkodású barátnője, mert a levelező 576 közönség tagjai körében intenzív érdeklődésre tarthatnának számot. R)** Hát röviden ennyi lett volna. A nyár hátralévő részében jó pihenést/nyaralást kívánok az egész 576 teamnek! Dolphin

Hello Radeon! Rögtön rátérek a lényegre: a nyári számban feltetted azt a kérdést, hogyan viselik a konzolmániánkat a családtagok. Most erre válaszolnék. „Taknyos koromban" a szomszéd srác „muttata be" a Playstationt és a Nintendo 64-et egy játékteremben. Ezek után PS1-en főleg Crash 3- mat, Nintendón pedig Goldeneye-t nyomtunk. Azt az 1-2 évet sosem feledem el... Ezek után kaptam egy PS1-et Karácsonyra. Ami Karácsony után következett, rémálom volt. Általában a nagyinál volt szünetekben a gép, s mindig véres, begyulladt szemekkel utaztam haza anyukámhoz. **(Hát hiába mondom, hogy ne füvezzetek annyit... R)** Nos, ő ezek után csökkentette a játszási adagomat. Amikor hazahoztam hatodikos koromban a félévi bizonyítványt, elrakta 2-3 hónapra kedvenc konzolomat... 1-2 év múlva elavult a PS, de nagy nehezen vettem egy PS2-t. Aztán szemüveget kaptam. Mára már nem játszom órákat, mert nem akarok vaksi lenni. S ezzel az elméletemmel anyukám és a nagymamám is elégedett. Csupán a kis unokatesóimat kell féken tartanom, mert ők a nap 24 órájában játszani akarnak. Mindenki maga választja hobbiját, én a konzolt választottam. Anyukám ebbe nem szól bele. S ennek örülök nagyon. Az 576 Konzol bebizonyította, hogy a konzol-gémereknek is van nagy közössége, s a konzolozás nem csak „haszontalan időtöltés", mint ahogy az öregebbek gondolják. Lehet, hogy 30 éve a gyerekek estig kint játszottak az utcán este kilencig, de 2003-ban már arra kell vigyázniuk, hogy a kis kölyköket el ne üsse egy TIR kamion. Minden megváltozik egyszer. Methos **(Azért HC gémelés ide, vagy oda, a testi épségetekre tessék komolyan odafigyelni! TV-től távol ülni, óránként egyszer felállni és futni egy kört, naponta min. 1x zuhanyozni, evés után fogat mosni, gyógyszerre alkoholt nem inni, hidegben jól felöltözni, meg ilyenek. Egy testünk van csak, nem széjjelzúzni idő előtt. R)**

A HÓNAP LEVELE

A következő a hónap témájához kapcsolódó utolsó levél. Mint a király cuccoknak általában, langaléta hossza van ennek is, sőt eredetileg nem az 576-nak íródott, úgy találtam egy internetes lapon, de a szerző szíves hozzájárulása után úgy döntöttem, ezt mindenkinek látnia, olvasnia kell. Nagy levegő! R)

Hajni álmosan, penge vékony szemekkel lépett ki a szobából. Az alvástól eléggé ráncos volt a feje, ami nem különösebben állt neki jól, főleg hogy egy fél éve valamilyen felfoghatatlan késztetéstől vezérelve lefogyott 40 kilót, és jelenleg egy aszott szilva és egy száraz barack frigyéből született csontvázra hasonlít, aki láttán drága jó nagyanyám, aki a háborúban megtapasztalta a nélkülözést, gyorsan mentőért telefonál, hogy uramisten, biztos beteg szegényke, és már a végét járja. A magam részéről a világatlaszra hegesztett Logitech kormányom előtt görnyedtem a dohányzóasztal mellett, GT3 ugye, és a többi versenyző nálamnál magasabb vezetési kvalitásaiból kifolyólag elveszett helyezéseim miatt azok nőnemű felmenőit emlegettem, úgy tűnik, elég hangosan. Szóval Hajni kilépett a szobaajtón, meghökkent, majd egy hosszú másodperc után tágra nyílt szemekkel kacagni kezdett. Láthatóan a felelősségteljes állásomból és életkoromból származó, vélelmezett komolyság teljes hiánya volt az, ami nevetésre késztette, amint egy műanyag kormányt tekergetve pár pixelautót próbálok megelőzni azért, hogy az így kapott virtuális pénzért még jobbnak minősülő pixelautót vehessek. Hajni ugyanis komoly nő, férjet akar és gyerekeket, lehetőleg még ebben az évben, s az a faktum, hogy még a láthatáron sincs komoly jelentkező, nem tántorítja el eme nemes szándékától – szóval egy 27 éves é.r.e.t.t. (ahogy tagolta) nő nem játszik játékokkal és nem néz rajzolt filmet, mindezt meghagyja az örökké gyermekded férfiaknak, akik az evolúció milliárd éves ősöreg, nyikorgó létráján nem voltak képesek megmászni az utolsó lépcsőfokokat, s most szellemi sanyarúságukban ilyesmire fanyalodnak. Talán nem véletlen, hogy Hajni nem a kedvencem. Ellentétben Vikivel, aki, bár szintén 27, valamilyen egyedfejlődési gikszer folytán visszacsúszott az evolúció csúszdáján, és így esténként együtt kiabálunk a Need for Speed előtt, amikor egy mazsola nem tér ki a 250-nel száguldó Lamborgini Diablo elől, és ezzel értékes másodperceket rabol el az amúgy is szűkös időkeretünkből. Szintén ő az, aki féltő gonddal állítja össze karaktere varázskarperecét, hogy azzal majd a lehető legjobban tudja szájba csapni az a tetves sárkányt, aki nem átall savat köpködni rá, és ezzel akadályozni a ládika megszerzésében, ami újabb kincseket rejthet számára... **(Csókoltatom! R)** Sajnos Hajni tipikusabb jelenség, mint Viki. Lányok és nők, magukat 13 éves koruk óta érettnek tekintve gyanakvással néznek mindenkire, aki valamiképpen játszik. Ez alól kivételt csak az Aknakereső, a Pasziánsz és a Tetris jelent, ami a földgolyó minden szegletében a titkárnők kedvenc időtöltésévé vált. **(Én is ezen gondolkodtam. Ha rendeznénk egy pasziánsz, vagy aknakereső VB-t, tuti, hogy szifonszemüveggel, nagy popóval, egérrel és billentyűzettel gyárilag szerelt „nők" nyernének... R)** De nem csak nőkről van itt szó: jó apám csendben ért egyet drága jó anyámmal **(Egy ilyen „kényszer-egyetértés" lehet a sokéves asszonyterror eredménye is. R)**, aki, amikor a hétvégi látogatások alkalmával éppen teljes drafttal pusztítom az ellent a széles-képernyőjű csodatévéjükön, azon sóhajtozik, hogy egyetlen fiacskáján csak az ősz hajszálak száma növekszik, de a komolyság és érettség megmaradt valahol a 13 évesek szintjén. Titkon abban reménykedik, hogy ha unokája születne, akkor megkomolyodnék, de nem is sejti, hogy egy ilyen lépés 4-5 éven belül micsoda családi bel-világháborúhoz vezetne a PS2 használata körül, apa és fia között. Ezért velük, ahogy alaphelyzetben másokkal sem, nem beszélgetek a videojátékokról.

Én és mi, mint játékosok, az árnyékokban élünk. Ha történeteket mesélnek a társaságban, ki meséli el azt az egy hét rettegést, amit a Black Mesa-ból feljövet élt át az ember a Half-Life-ban? Azt az érzelmi telítettséget, amivel a nemes Protossokat vezettük hadba a féreg Zergek és az áruló Sarah Kerigen, a félig ember-, félig pondrókirálynő ellen? Ki írja be az önéletrajza „egyéb elfoglaltságok" rovatába, hogy videojátékokkal játszik naphosszat, ilyen újságokat olvas, erre költi a pénze nagy részét és hogy az agya is leginkább ezen jár? **(En speciel simán be szoktam ;-) R)** Ugye. Mindenki megmarad annak a komoly, felelősségteljes embernek, aki bármikor eltársalog a Heidegger életszemléletét alapvetően meghatározó görögség hamis mítoszáról vagy az új büntetőeljárás pótmagánvád intézményének különösen problémás vonzatairól. **(Mert a barmok a jogi egyetemen ilyen nonszensz állatságokat oktatnak, ahelyett, hogy játszanának. R)** És ha elszólja magát a játékokról...akkor meglepődve tapasztalja, hogy mennyire nincs egyedül. Munkatársaim Medal of Honort játszanak éjszakánként, a klánjukat még sajnos nem sikerült kideríteném. Egyébiránt komoly, érett férfiak, családdal. Páran RTS rajongók, egyikük nemrég vett PS2-t, hogy a gyermekeit távol tarthassa a PC-től, amin végre háborítatlanul hentelheti a gonosz ellent. Munkahelyek irodáit összekötő kábelek izzanak éjszakánként a Quake, StarCraft vagy Counter-Strike csaták adatforgalmától. Csak a biztonsági őröket kell befűzni, egy-egy rekesz sör, vagy még inkább egy-egy szabad gép, amivel ők is beszállhatnak a klánháborúkba. Azt mondják, a videojáték magányossá tesz, de ez nem igaz. A játék társaságot teremt, csak ez a társaság rejtett. És mindig, mindenhol akad valaki, aki ismeri a kedvenc játékod, és szívesen beszélget is róla. De. S itt tegyük is a dolgokat perspektívába: a játék nem az élet. A játék hobbi, ami, egyedül vagy más hobbikkal karöltve kitölti, kitöltheti az életet. **(EZÉRT a két mondatért döntöttem úgy, hogy teljes írásoddal helyet kapsz a Csevegőben! R)** Egy olyan hobbi, ami most és itt a társadalom nagyobb többsége számára nem jelent semmit, sőt, adott esetben negatív értékeket kapcsol hozzá. Éppen olyan, mint a szex: mindenki csinálja, de senki nem beszél róla, és vannak sokan, akik elítélik. Persze, tehetünk...tehetnénk róla, hogy ne így legyen. Egy komoly beszélgetésnek Hajnival, kimutatva a gaming belső értékeit, citálva komoly pszichológusok és társadalomkutatók a játékok egyéni és szociális pozitív szerepéről készített tanulmányait, kutatásait, nyilván, lenne hatása. Megérné? Akarnánk? Én nem. Elsősorban azért, mert nem akarok Hajni pesztrája lenni abban, hogy mit ismer meg a világból és mit nem. **(Te, szólj, ha nem bírod tovább a képzést, küldjük Hajnira a PS2-kommandót. Árcsiék elpusztítása óta úgyis szabad a team. Tudod: „target destroyed, awaiting orders" ;-) R)** Ha önmagától nem ismerte fel eddig, akkor nem fogja ezután sem, nyilvánvalóan, ahogyan nagy valószínűséggel én sem fogok már ráébredni a szalvétagyűjtés rejtelmeinek szépséges mivoltára. Nem utasítom el, persze, mert mint egy titkos hobbiszekta tagja, megtanultam értékelni más szórakozását, de a szalvéták hidegen hagynak. Ám a legfőbb kérdés mégis csak ez: jó lenne ez nekünk, játékosoknak egyáltalán? Hogy ebbe a kis zárt társaságunkba, a gamers only klubba beessen mindenféle jöttment? Hogy beszivárogjanak a sznobok **(Ők már bent vannak. „Bazz, múttheten vettem a play2-t bazzeg, akkora sz*r bazzeg, hogy szakaszosat hánytam tőle, bazzeg. Aszt vettem valami Egzbogzot is, vagy mi a gyíkot, az mégsz*rabb, bazzeg, mermég extended dts-t se tud, bazzeg!" R)** a kretének vagy csak úgy mindenki, aki a nagy mainstream hobbi gerincét alkotja majd? Ennél azért jobban szeretem a játékokat. (Video)játékosnak lenni – tudni valamit, amit más nem. Azt, hogy az élet rövid. S ezért játszunk a lehető legtöbbet. Hajdú Zoltán, http://ps2.suveg.hu **(Köszönjük a hozzászólást, atom az érzet, hogy ilyen arcok is élnek közöttünk. R)**

Ezek lettek volna a múlt havi témával kapcsolatos vélemények, s mint látható, ha lassan is, de alakul a sokszínűség a beérkező véleményeket illetően. A következő hónapban arra volnék kíváncsi, hogy szerintetek melyik volt MINDEN IDŐK legjobb játékkonzolja? Mivel tudott többet nyújtani, mint a többi gép, mit adott a konzolok fejlődéséhez, és miért épp ő a favorit számotokra? Ne kíméljetek, és ne tántorítson vissza az sem, ha vélhetően egyedül vagytok a véleményetekkel.

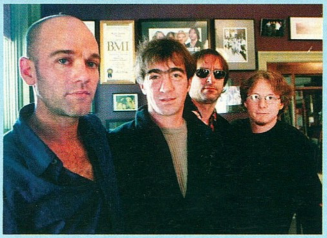
Még valami, zárásképp. Ha valakinek akad elfekvőben egy Xbox-hoz való első panel (két led, két kapcsoló meg egy 9 lábú csati van rajta), esetleg csak egy power vagy eject gomb, vagy tudja hol lehet ilyet beszerezni, legyen mán oly bátyám, hogy megkeres, mert igen csúnyán magam alá prüszkölnék, ha egy 12 Ft-os alkatrész miatt kéne Dunába vágni a Dobozkámat. Előre is köszi. Sziasztok, R.

Zene

R.E.M.: *Automatic for the People*
1992, Warner Bros Records

A zenekar: Az R.E.M gyökerei 1979-re vezethetők vissza: Michael Stipe (énekes), az athensi University of Georgia hallgatója ekkor találkozik (stílusosan: egy lemezboltban) az eladóként dolgozó Peter Buckal (szólógitár). A két fiatalember összebarátkozik, és ahogy az zenebolondok találkozásánál lenni szokott, hamarosan zenekart alapítanak, Stipe egyetemi cimboráival, Mike Millesel (basszusgitár) és Bill Perryvel (dobok) kiegészülve. A csapat kis klubokban kezd játszani, 1982-ben felveszi az első kislemezét (ez a Chronic Town), majd a következő év áprilisában kiadja az első nagylemezét (*Murmur*) is. A népszerűség nehezen jön: az egyetemi városnak számító Athens fiatalsága ugyan szívesen hallgatja Stipe-ék college rockját, de a rádiók nem játsszák őket – marad az underground hírnév. Az 1984-es *Reckoning*, majd az 1985-ös *Life's Rich Pageant* népszerűsítése érdekében már komolyan turnéznak a fiúk – a hatás nem marad, a '85-ös kiadású nagylemezből már több százezer darab fogy, minden különösebb rádiótámogatás vagy reklám nélkül. A zenekart az 1988-ban kiadott *Document* löki be a köztudatba: az innen kimásolt The One I Love végre hallható mindenhol, a lemezből platina lesz, és bekerül az eladási listák felsőházába is. Az igazi áttörést még sem ez a lemez, hanem az 1991-ben debütáló *Out of Time* hozza meg a R.E.M (Rapid Eye Movement – a szem mozgása álom közben, ha valaki esetleg nem ismerné az angol betűszót) számára. Az Out of Time slágereit még manapság is játsszák a kilencvenes évekre specializálódott rádiók és zenei tévécsatornák – a VH1-on biztosan nem telik el nap anélkül, hogy legalább egyszer le ne adnák a *Loosing my Religiont*, vagy az ellenállhatatlanul vidám *Shiny Happy People*-t.



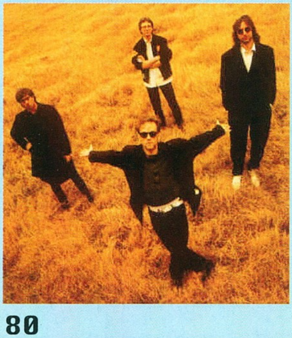


E havi lemezajánlatunk, az *Automatic for the People* (a lemez egy athensi gyorsbüfé reklámszlogenjéről kapta a címét) 1992-ben jelenik meg, és végképp bebetonozza az R.E.M.-et az alternatív rockzene félisteneinek (mit félisteneinek, isteneinek!) csarnokába. Az Automatic...a korábbi lemezekhez képest jóval sötétebb, borongósabb hangot üt meg, és bebizonyítja, hogy a zenekar képes az érzelmek széles skáláján játszani. Az ezt követő, 1994-es *Monster* újabb váltást hoz: jóval nyersebb, rockosabb dalok találhatók rajta, mint az elődjén – Stipe állítólag így akart tisztelegni a felvételek ideje alatt magát meggyilkoló Kurt Cobain (a Nirvana frontembere Stipe barátja volt) emléke előtt. A folyamatos turnézás majdnem megöli őket is: Berry-vel kis híján aneurizma végez, Stipe-nak szívproblémái lesznek, míg Mills gyomorműtéten esik át – mindez alig pár hónap eltéréssel. Az R.E.M azóta három (nagyon jó!) albumot készített: ezek a New Adventures in Hi-Fi (1996), az Up (1998) és a Reveal (2001). Berry 1997-ben kilép a zenekarból – nem vesztek össze, a dobos több időt szeretne tölteni a családjával. Új tag nem lép be, az R.E.M. azóta trióként funkcionál.





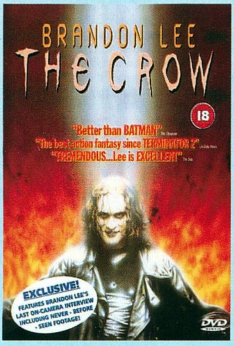
Az album: Ilyenkor van nehéz dolga a rovat gazdájának: az R.E.M szinte összes albuma nagyon jó, nehéz köztük választani. Az Automatic for the People-ra annak erős emocionális töltete miatt esett a választás, no meg azért, mert a szerző kedvenc számai ezen a lemezen találhatók. Itt van például a Drive, ami (a klipjével együtt) olyan kifejezése az elveszettségnek, amilyet másnak még nem nagyon sikerült megfogalmazni ebben a műfajban. A klip fekete-fehér, a tömeg a feje felett adogatja kézről-kézre / dobálja az énekest – tökéletes! Az Everybody Hurts ennek tökéletes ellentéte – szomorú, mégis reménnyel teli dal, ha egyszer ráérzel a lényegére, akkor jobb minden antidepresszánsnál – ott simogatja meg a lelket, ahol a legjobban fáj. A hármas számú kedvenc, a Nigthswimming együtt úszik a csendben hullámzó vízzel – benne van az elmúlás, a múltba vágyódás, a régi emlékképek, a megfakult fényképek, az-az minden, amiért az ember hagyná a fenébe a jelenlegi életét, és visszautazna az időben jó tíz évet. Az Automatic for the People „felnőtt" lemez, túl kell lenni hozzá (legalább) a második X-en, hogy igazán értékelni tudjad. A bohó ifjúkorukat élőknek is érdemes azért egyszer meghallgatni – ritka hangulatos dalcsokor, kitűnő aláfestése a magunkba forduló, elmélkedős pillanatainknak.



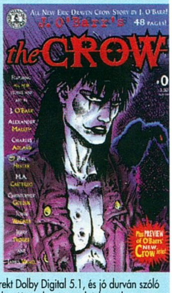
Film

A holló (The Crow)
Színes amerikai film, 102 perc, 1994

Rendező: Alex Proyas
Forgatókönyvíró: James O'Barr képregényéből David J. Schow
Produkció: Miramax/Buena Vista



A történet: Az Ördög éjszakája. Eric Dravent és menyasszonyát Shelleyt brutálisan lemészárolja egy négytagú banda. Egy évre rá, az Ördög Éjszakájának előestéjén egy holló kopogtat Draven sírján: feléleszti őt, különleges erőt ad neki hogy bosszút állhasson saját és kedvese haláláért. Draven bosszúhadjárata kíméletlen: ellenfeleinek nem sok esélye van, hősünket ugyanis nem lehet megölni – hiszen már meghalt egyszer.
A film: A Holló a definitív képregényfilm, a műfaj legjobbja, **pont**. Hiába indult azóta virágzásnak a műfaj, hiába rángatják mostanság szinte az összes Marvel-hőst a vászonra, hiába a hatalmas költségvetés és csili-vili digitális trükkök – a Holló kultikus darab, nagyon össze kell szednie magát annak, aki túl akarja szárnyalni az éj sötét madarát. A kultstátusz többszörösen is megérdemelt: az alapanyag nagyszerű, James O'Barr gótikus képregényszériájánál kevés hangulatosabb próbálkozás akad a rajzolt füzetek közt; ráadásul a főszereplő, Brandon Lee egy véletlen baleset (túl közelről lőttek rá vaktölténnyel) meghalt a forgatás során (furcsa egybeesés: a színész is éppen házasodni készült, mint az általa alakított Draven). A filmet jegyző ausztrál Alex Proyasnak ez volt az első rendezése (korábban klipeket dirigált a fiatalember), de rögtön úgy sikerült belenyúlnia a remek alapanyagba, hogy az eredményt tanítani kéne. A Holló erejét a szuggesztív, helyenként már fekete-fehérnek tűnő látványvilág adja: Draven bosszúja egy lepusztult városban zajlik, omladozó falak, széttört, gőzölgő vezetékek, szemét, mocsok és korhadás veszik körül. Az akciók kíméletlenek, gyorsak, és nagyon stílusosan koreografáltak: kétpisztolyos harc, katanás párbaj, menekülés a háztetőkön, végső összecsapás egy ódon templom tején, fekete bőrruhás hős – mindez hat évvel a Mátrix előtt, akkor, amikor a hongkongi akciókultúra épp hogy elkezdett átszivárogni a fősodorba. A zenék kiválasztása is szerencsés: Draven a Nine Inch Nails indusztriális fémzenéjére lendül támadásba, a hős „megszületésekor" (mikor a szemünk láttára válik összetört, meggyötört, a sírból frissen kikelt emberi roncsból rettenthetetlen bosszúállóvá) Cure dübörög – ez utóbbi jelenet egyébként olyan hatásosan van megvalósítva, hogy a mai napig beleborzongok, ha megnézem. Ha látni szeretnéd, hogy miből táplálkoznak az ezredforduló divatos akciófilmjei, tekintsd meg a Hollót: stílusteremtő, gyémánt keménységűre csiszolt darab, borongós hangulatú, helyenként erősen megindító, remek képregényfilm – az ilyesmire kicsit is fogékonyaknak kötelezően beszerzendő alkotás.





DVD: A Holló számtalan DVD kiadást megélt, mi most a dupla lemezes Collector's Editiont ajánljuk figyelmetekbe. Az első lemezen kitűnő minőségű anamorfikus képtranszfer található (1.85:1), korrekt Dolby Digital 5.1, és jó durván szóló DTS hangzásvilággal megspékelve. Kapunk még törölt jeleneteket, és egy audiokommentárt a film alkotóitól. A második lemezen még egyszer rajta van a film, ezúttal az eredeti (1.33: 1) képformátumban, 2.0-és Dolby Stereo hanggal. A feature-ök közül a részletes storyboard és a James O'Barr profil érdemel említést, plusz megnézhetjük a Barndon Lee-vel készített utolsó interjút is.



Könyv

William Gibson: Neurománc (Neuromancer)
Valhalla Páholy, 1999 (javított, második kiadás), 305 oldal

Eredetileg nem Gibson apó cyber-alapvetése lett volna a szeptemberre rendelt könyvajánló témája, hanem egy másik, szintén ebben a műfajban ténykedő úriember meghatározó műve – rövid tanakodás után azonban úgy döntöttünk, hogy jobb, ha a levessel kezdjük az ebédet, és nem esünk neki rögtön a rántott húsnak – magyarán szólva ismerjük meg előbb az alapokat, hogy később nyugodtan hivatkozhassunk rájuk.

„Case, a konzolcowboy, az adatmezők magányos vándora magára haragította megbízóit, s ezért a hibáért képességeinek legjavával kellett fizetnie. Azóta üzletel, a fennmaradásért küzd a XXI. századi Japán alvilágban, ahol a pénz szava a törvény, a könnyelműség büntetése pedig a gyors, kíméletlen halál" – olvasható a magyar kiadás hátsó borítójának ajánlószövegében. A fenti mondatok csupán a cselekmény vázát írják körül – a Neurománc ennél jóval többről szól. A Neurománc reális vízió a jövőről: Gibson 1983-ban (!) megálmodta a XXI. Század közepét, és nagyon úgy néz ki hogy igaza lesz a szemüveges SF-írónak. Tíz évvel az internet feltűnése előtt Gibson már a cyberűrbe / mátrixba (igen ő dobta be a köztudatba a szót, még ha nem is közvetlenül tőle származik a kifejezés) küldi hőseit, megálmodja az információs / posztindusztriális társadalmat, és öntudatukra ébredő, saját szabadságukat kereső mesterséges intelligenciákat alkot. A regény ennek tetejébe még felháborítóan jól meg is van írva, Gibson prózája magával ragadó, sodró lendületű. Külön dicséret jár a magyar fordítást végző Ajkay Örkénynek – nagyon nehéz, néhol elképesztően csavaros szöveget sikerült hűen átültetnie a mi szép magyar nyelvünkre. Alapmű, ha még nem olvastad, pótold – kikerülhetetlen klasszikus.



Liquid











CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

BŐVEBB VÁLASZTÉK: WWW.576.HU

PS2 MEMORYCARD



PS2 JOY



PS2 DVD



PS2 GÉP + MGS SUBSTANCE PACK



GC GÉP + ZELDA PACK

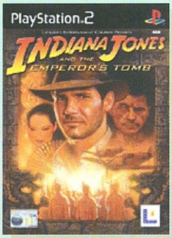


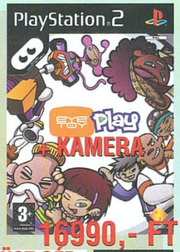
PSX

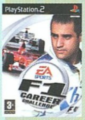
Cím	Ár
007 The World is Not Enough (Platinum)	4990.-
A Bug's Life (Platinum)	5990.-
Acecombat 3. (Platinum)	5990.-
Alfred Chicken	9990.-
Alien Resurrection	4990.-
Baby Felix Tennis	3990.-
Bloody Roar 2	3990.-
C-12/Medievil Pack	6990.-
Carmageddon (Exlusive)	3990.-
Chase the Express (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 2. (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 3. (Platinum)	5990.-
Crash Bash (Platinum)	5990.-
Crash Team Racing (Platinum)	5990.-
David Beckham Soccer	4990.-
Dinomaster Party	3990.-
Donald Duck/Tiger's Honey Hunt Pack	7990.-
Donald Duck: Quack Attack (Platinum)	5990.-
Duke Nukem – Land of Babes	4990.-
Extreme Ghostbusters	3990.-
Fifa 2001 (Platinum)	3990.-
Fifa 2003	11990.-
Fifa World Cup 2002	3990.-
Gran Turismo 2. (Platinum)	5990.-
Grand Theft Auto Collector	6990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	5990.-
Hidden and Dangerous	4990.-
Jinx	8990.-
Jungle Book – Groove Party (Platinum)	5990.-
Lilo and Stich (Platinum)	5990.-
Louvre: The Final Course	2990.-
Medal of Honor 1+2 Pack	8990.-
Megamen Legends 2.	9990.-
Monster's Inc. (Platinum)	5990.-
Mortal Kombat Trilogy	5990.-
Muppet Monster Adventure	6990.-
NBA Live 2003	11990.-
Need for Speed 5/Moto Racer Double Pack	8990.-
Peter Pan – Adventures in Never Land (Platinum)	5990.-
Pink Panther	5990.-
Planet of Apes	3990.-
Rainbow Six (Exlusive)	4990.-
Rainbow Six + Rogue Spear Pack	7990.-
Rayman 1+2 Pack	7990.-
Rayman 2.	5990.-
Resident Evil 3. Nemesis	4990.-
Ridge Racer Type 4 + Jogcon controller	5990.-
Rogue Spear (Platinum)	6990.-
SHREK: Treasure Hunt	7990.-
Special Forces	3990.-
Special Ops – Ranger Elite	4990.-
Spiderman 2. (Platinum)	3990.-
Spyro 2. (Platinum)	5990.-
Spyro: The Year of the Dragon (Platinum)	5990.-
Star Wars: The Phantom Menace	4990.-
Syphon Filter 2. (Platinum)	5990.-
Syphon Filter 3. (Platinum)	5990.-
Tarzan (Platinum)	5990.-
Tekken 2/Soul Blade Pack	6990.-
Tekken 3. (Platinum)	5990.-
This is Football 2.	3990.-
Tiger's Honey Hunt (Platinum)	5990.-
Time Crisis (Platinum)	7990.-
Time Crisis: Project Titan (Platinum)	5990.-
TOCA + Colin McRae Rally Pack	7990.-
Tom and Jerry in House Trap	5990.-
Tomb Raider Pack (III. + IV.)	7990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	6990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	10990.-
Treasure Planet	9990.-
WCW Mayhem (Classic)	3990.-
Worms World Party	4990.-
WRC Arcade	9990.-

PS2

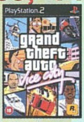
Cím	Ár
007 Nightfire(Platinum)	9990.-
Ape Escape 2.	16990.-
Auto Modellista	17990.-
Baldur's Gate II.: Dark Alliance	17990.-
Blood Omen 2.	6990.-
Burnout 2.	16990.-
Colin McRae Rally 3.	16990.-
Commandos 2.	12990.-
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (Platinum)	8990.-
Crazy Taxi (Platinum)	8990.-
Dead or Alive 2. (Platinum)	8990.-
Desert Storm	17990.-
Devil May Cry (Platinum)	9990.-
Devil May Cry 2.	17990.-
Dino Stalker	17990.-
Disney Golf	9990.-
Dragon Ball Z: Budokai	14990.-
Drakan: The Ancient's Gate	16990.-
Dropship United Peace Force	9990.-
Eve of Extension	6990.-
Eye Toy + USB Camera	16990.-
F1 Career Challenge	17990.-
Fifa 2001 (Platinum)	9990.-
Fifa 2003	17990.-
Final Fantasy X (Platinum)	8990.-
Formula One 2001 (Platinum)	8990.-
Formula One 2002	17990.-
Fur Fighters	6990.-
Gauntlet – Dark Legacy	6990.-
Gran Turismo 3. A – Spec (Platinum)	8990.-
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo (Platinum)	8990.-
Grand Theft Auto: Vice City	17990.-
GTA 3 (Platinum)	9990.-
Gunfighter II.	14990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Harry Potter Next Generation	HIVJ!
Headhunter	9990.-
Hitman 2.	17990.-
Hulk	16990.-
ICO	16990.-
Indiana Jones Emperor's Tomb	HIVJ!
Inspector Gadget – Mad Robot Invasion	5990.-
Jak and Daxter (Platinum)	8990.-
Jurassic Park: Operation Genesis	17790.-
Kessen II.	7990.-
Kessen	6990.-
Kingdom Hearts	12990.-
Legends of Wrestling	16690.-
Lego Drome Racers	17990.-
Lego Football Mania	13990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	16990.-
Lethal Skies	6990.-
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring	17990.-
Lord of the Rings: The Two Towers (Platinum)	9990.-
Mace Griffin Bounty Hunter	HIVJ!
Mark of Kri	16990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman's Pro BMX	16990.-
MDK 2 Armageddon	17990.-
Medal of Honor Frontline(Platinum)	9990.-
Mercedes Benz World Racing	HIVJ!
Metal Gear Solid 2: Substance	16990.-
Midnight Club II:	17990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	16990.-
Moto GP 2.	16990.-
Moto GP 3	16990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	17990.-
New York Race	6990.-
NHL 2003	17990.-
NHL 2004	HIVJ!
Onimusha (Platinum)	9990.-
Onimusha 2.	17990.-
PacMan World 2.	10990.-
Paris Dakar 2.	16990.-
Paris Dakar Rally	6990.-
Primal	16990.-
Project Zero	16990.-
Rally Fusion	16990.-
Ratchet and Clank	16990.-
Rayman 3.	14990.-
Rayman Revolution (Platinum)	8990.-
Red Faction II:	8990.-
Resident Evil Gun Survivor 2.	17990.-
Resident Evil: Code Veronica X	9990.-
Return to Castle Wolfenstein	16990.-
Shinobi	16990.-
Simpson's Skateboarding	13990.-
Sims	17990.-
Sly Racoon	16990.-
SOCOM + Headset	22990.-
Soldier of Fortune Gold	16990.-
Soul Calibur II	HIVJ!
Spiderman (Platinum)	9990.-
Spyhunter	6990.-
Spyro: Enter the Dragonfly	17990.-
SSX (Platinum)	9990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Wars: Bounty Hunter	14990.-
Star Wars: Episode 2 – The Clone Wars	16990.-
Star Wars: Jedi Starfighter	9990.-
Star Wars: Starfighter (Platinum)	8990.-
Stich Experiment	16990.-
Stunt GP	6990.-
Stuntman	12990.-
Summoner 2.	7990.-
Tekken 4.(Platinum)	8990.-
Tekken Tag (Platinum)	8990.-
Tenchu: Wrath of Heaven	16990.-
Terminator: Dawn of Fate	9990.-
The Getaway	16990.-
The Hobbit	HIVJ!
The Italian Job	HIVJ!
The Scorpion King	7990.-
The Sims	17990.-
The Sum of All Fears	14990.-
The Thing	17990.-
Theme Park World	5990.-
This is Football 2002 (Platinum)	8990.-
This is Football 2003	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Crisis 2 + G-Con2 Lightgun	25990.-
Time Splitters 2.	16990.-
TOCA Race Driver	17990.-
Tom and Jerry in War of the Whiskers	14990.-
Tom Clancy's – Ghost Recon	16990.-
Tomb Raider: Angel of Darkness	16990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	9990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	16990.-
Turok Evolution	16990.-
Twin Caliber	6990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	13990.-
Unreal Tournement	13990.-
Vexx	16990.-
Virtua Cop: Elite Edition	13990.-
Virtua Fighter 4.	17990.-
Virtua Tennis 2.	16990.-
V-Rally 3	9990.-
War of the Monsters	16990.-
World Rally Championship (Platinum)	8990.-
Worms Blast	16990.-
WRC II. Extreme	16990.-
Wreckless Racing	16990.-
X-Men 2: Wolverine's Revenge	15990.-
X-Squad	5990.-

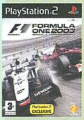






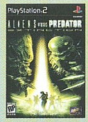






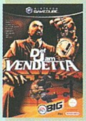


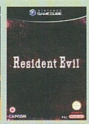


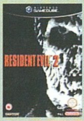




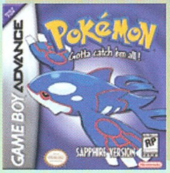


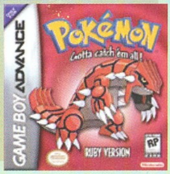












Gameboy Advance

Cím	Ár
Advance Wars	13990.-
Airforce Delta	9990.-
Batman Venegance	14990.-
Bomberman 2 Max/Blue	12990.-
Bomberman 2 Max/Red	12990.-
Breath of Fire II.	12990.-
Broken Sword	12990.-
Bruce Lee: Return of the Legend	13990.-
Castlevania – Harmony of Dissonance	14990.-
Castlevania: Aria of Sorrow	14990.-
Chu Chu Rocket	16990.-
Colin McRae Rally 2.	12990.-
Crash Bandicoot XS	13990.-
Crash Bandicoot: N-Tranced	13990.-
Daredevil	12990.-
Defender of the Crown	9990.-
Dinotopia	8990.-
Donald Duck Advance	15990.-
Donkey Kong Country	13990.-
Dragon Ball	12990.-
Eartworm Jim 2.	12990.-
Eck vs. Sever	9990.-
Fifa 2003	13990.-
Game Watch Gallery 4.	13990.-
Golden Sun	14990.-
GT Advance 2.	6990.-
GT Advance 3	13990.-
Harry Potter és a Bölcsek Köve	16990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	16990.-
Hulk	12990.-
James Bond – Nightfire	13990.-
Lego Bionicle – Matoran Adventures	16990.-
Lego Island 2.	16990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	12990.-
Lord of the Rings	13990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	16990.-
Lost Vikings	13990.-
Mario Kart	13990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	12990.-
Medal of Honor Underground	12990.-
Megamen & Bass	10990.-
Metroid Fusion	13990.-
Monster's Inc.	12990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	14990.-
Moto Racer Advance	12990.-
Pink Panther – Pinkhadilic Pursuit	12990.-
Planet of the Apes	15990.-
Rayman 3.	11990.-
Rayman Advance	12990.-
Robotech	8990.-
Rogue Spear	14990.-
Scooby Doo	12990.-
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	12990.-
SHREK – Hastle at the Castle	9990.-
Silent Scope	9990.-
Spyro – Season of Ice	13990.-
Spyro 2: Season of Flame	13990.-
SSX Tricky	13990.-
Star Wars: Episode 2.	7990.-
Star Wars: The New Droid Army	7990.-
Street Fighter 3 Alpha	12990.-
Super Ghouls' n Ghosts	14990.-
Super Mario Advance 2.	14990.-
Super Mario Advance	13990.-
The Sum of All Fears	11990.-
TOCA WTC	11990.-
Tomb Raider – The Prophecy	14990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	13990.-
Turok Evolution	9990.-
Tweety and the Magic Gems	14990.-
Wario Ware Inc.	13990.-
Warioland 4.	15990.-
Wolfeinstein 3D	13990.-
Worms Blasts	12990.-
Worms World Party	12990.-
WWF Road to Wrestlemania	16990.-
X-Men: Reign of Apocalypse	13990.-
X-Men: Wolverine's Revenge	13990.-
XXX – The Movie	12990.-
Yoshi's Island – Super Mario Advance 3.	13990.-
Yugi OH!	14990.-
Zelda: Link to the Past	13990.-

Gamecube

Cím	Ár
007 Agent Under Fire	12990.-
007 Nighfire	12990.-
Baldur's Gate: Dark Alliance	14990.-
Blood Omen 2	8990.-
Capcom vs. SNK 2.	12990.-
Crash Bandicoot	12990.-
Die Hard Vendetta	12990.-
Dinotopia	HIVJ!
Disney's Magical Mirror	9990.-
Donald Duck – Quack Attack	12990.-
Doshin the Giant	12990.-
Eternal Darkness	12990.-
F1 2002	12990.-
Fifa 2003	12990.-
Fifa World Cup 2002	12990.-
Freekstyle	12990.-
Godzilla	9990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
Harry Potter Next Generation	HIVJ!
International Superstar Soccer 2.	12990.-
Kelly Slater Pro Surfer	12990.-
Lord of the Rings: Two Towers	17990.-
Luigi's Mansion	12990.-
Mario Party 4.	12990.-
Medal of Honor Frontline	14990.-
Metroid Prime	16990.-
Minority Report	6990.-
Monster's Inc.: Scream Arena	12990.-
NBA Courtside 2002	12990.-
NBA Live 2003	12990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	12990.-
NHL 2003	12990.-
NHL 2004	HIVJ!
Pacman World 2	15990.-
Pikmin	12990.-
Rally Championship	14990.-
Rayman 3.	14990.-
Reign of Fire	6990.-
Resident Evil 2.	HIVJ!
Resident Evil 3.	HIVJ!
Resident Evil	9990.-
Robotech	15990.-
Scooby Doo	9990.-
Simpson's Road Rage	12990.-
Soul Calibur II	HIVJ!
Spiderman – The Movie	14990.-
Spyro – Enter the Dragonfly	12990.-
SSX Tricky	12990.-
Star Wars Bounty Hunter	14990.-
Star Wars Episode II: The Clone Wars	14990.-
Star Wars Rouge Leader (Rouge Squadron 2.)	14990.-
Starfox Adventures	14990.-
Summoner	14990.-
Super Mario Sunshine	14990.-
Super Smash Brothers Melee	12990.-
The Hobbit	HIVJ!
The Italian Job	HIVJ!
The Scorpion King	12990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	12990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3.	9990.-
Top Gun	7990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	12990.-
Universal Studios	9990.-
Virtua Striker 3.	9990.-
Wave Race – Bluestorm	12990.-
Wreckless Racing	9990.-
WTA Pro Tennis	12990.-
X-Men: Next Dimension	9990.-
Zelda: The Wind Waker	16990.-

XBOX

Cím	Ár
007 Agent Under Fire	9990.-
007 Nighfire	13990.-
Baldur's Gate: Dark Alliance	16990.-
Buffy the Vampire Slayer	9990.-
Burnout	16990.-
Commandos 2.	13990.-
Crash Bandicoot – The Wrath of Cortex	15990.-
Dave Mirra Freestyle BMX 2.	17990.-
Dead to Rights	17990.-
F1 2002	12990.-
Fifa World Cup 2002	9990.-
Genma Onimusha	9990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	13990.-
Lord of the Rings	10990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Mercedes World Racing	15990.-
Mike Tyson Boxing	10990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	17990.-
NBA Live 2002	9990.-
NBA Live 2003	12990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	12990.-
NHL 2002	9990.-
NHL 2003	12990.-
Outlaw Golf	14990.-
Rally Fusion	10990.-
Rallysport Challenge	17990.-
Seablade	15990.-
SHREK	9990.-
Simpson's Road Rage	9990.-
Sims	17990.-
Spider-Man (Classics)	6990.-
SSX Tricky	12990.-
Test Drive Overdrive	11990.-
The Lord of the Rings: The Two Towers	17990.-
The Thing	10990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	12990.-
Time Splitters 2.	11990.-
Tony Hawk 3 (Classics)	6990.-
Tony Hawk Pro Skater 4.	12990.-
Turok Evolution	16990.-
Wreckless Racing	11990.-
X-Men: Next Dimension	10990.-

Az áraink 25% ÁFÁ-t tartalmazzák.
Az árváltozás jogát fenntartjuk!

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424

Csomagküldő Szolgálat
1329 Budapest Pf.: 24
Tel.: 369-26-86
Gépeket nem tudunk küldeni!